



EL CICLO DE LAS IMÁGENES

UNA APROXIMACIÓN AL
MÉTODO CREATIVO
POST-INTERNET

MYRIAM ROMERO SÁNCHEZ

Trabajo de Fin de Máster

Máster en: Arte, Idea y Producción

Universidad de Sevilla



EL CICLO DE LAS IMÁGENES

UNA APROXIMACIÓN AL MÉTODO CREATIVO POST-INTERNET

Trabajo de Fin de Máster Universitario en Arte: Idea y Producción

Autora:

Myriam Romero Sánchez

Firma de la alumna:

Tutor:

Fernando Infante del Rosal

Vº Bº del tutor:

Facultad de Bellas Artes

Universidad de Sevilla

Curso 2017-2018

Convocatoria de Diciembre

RESUMEN

¿Qué tienen en común artistas como María Cañas y Hans-Peter Feldmann? ¿Y Tony Oursler y Michael Wolf? A priori, podríamos pensar que se trata de creadores poco relacionados entre sí, pero lo cierto es que todos ellos forman parte del ***Ciclo de las Imágenes***. Cuando una imagen es creada, es susceptible de pasar por una serie de modificaciones que conducirán al surgimiento de una nueva imagen, y así sucesivamente. Tras haber estudiado los condicionantes de la época en la que vivimos, podemos establecer una casuística hasta desarrollar un ciclo claro de las imágenes, en relación a la creación artística contemporánea, dibujado por prácticas metodológicas llevadas a cabo por artistas actuales e influidas por el dominio de Internet y el arte post-Internet.

PALABRAS CLAVE

El Ciclo de las Imágenes – Arte Post-Internet – Cíber Flâneur – Punctum – Imágenes durmientes – Apropiación – Descontextualización – Imágenes injerto – Imágenes auto-injertadas – Autoría compartida

RESUME

What do artists like María Cañas and Hans-Peter Feldmann have in common? And what about Tony Oursler and Michael Wolf? To begin with, we might think these artists have nothing in common, but the truth is they all take part in ***The Cycle of the Images***. When an image is created, it is susceptible to go through a series of modifications that will lead to the creation of a new image, and so on. After having studied the conditions of the era we live in, we can establish a casuistry to develop a clear cycle of images, related to contemporary artistic creation, drawn by methodological practices carried out by current artists and influenced by the domain of the Internet and post-Internet art.

KEYWORDS

The Cycle of the Images – Post-Internet art – Cyber Flâneur – Punctum – Sleeping images – Appropriation – Decontextualization – Graft images – Self-Grafted Images – Shared authorship

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
1. PRIMERA PARTE: Aportaciones Artísticas	
1.1. APORTACIÓN 1	
1.1.1. APORTACIÓN 1: Catalogación de la obra	11
1.1.2. APORTACIÓN 1: Proceso de creación-producción	25
1.2. APORTACIÓN 2	
1.2.1. APORTACIÓN 2: Catalogación de la obra	27
1.2.2. APORTACIÓN 2: Proceso de creación-producción	30
1.3. APORTACIÓN 3	
1.3.1. APORTACIÓN 3: Catalogación de la obra	31
1.3.2. APORTACIÓN 3: Proceso de creación-producción	34
1.4. APORTACIÓN 4	
1.4.1. APORTACIÓN 4: Catalogación de la obra	35
1.4.2. APORTACIÓN 4: Proceso de creación-producción	40
2. SEGUNDA PARTE: Aportaciones Teóricas	
2.1. El artista e internet. Estado de la cuestión	43
2.2. <i>El ciclo de las imágenes</i>	46
2.2.1. El proceso de búsqueda. Flâneur, serendipia y apropiación	48
2.2.2. El archivo como adquisición y las <i>imágenes durmientes</i>	53
2.2.3. Descontextualización. Lumpen, trouvée y fragmentación	63
2.2.4. Recontextualización. Injertos, auto-injertos, yuxtaposición y remezcla	67
2.2.5. El artista y el público. Participación, autoría compartida y el museo de Internet	73
2.3. Artistas analizados en esta investigación	76
CONCLUSIONES	81
FUENTES DOCUMENTALES	83
ÍNDICE DE NOMBRES	88
ÍNDICE DE FIGURAS	90
3. ANEXOS	
3.1. Aportaciones artísticas paralelas	96
3.1.1. APORTACIÓN 5	
3.1.2. APORTACIÓN 6	99
3.1.3. APORTACIÓN 7	102
3.1.4. APORTACIÓN 8	104
3.2. Exposiciones relacionadas	
3.2.1. TEST THE FACE	106

3.2.2. XVII INTERBIFEP. Bienal Internacional del Retrato. Tuzla (Bosnia Herzegovina)	110
3.2.3. <i>Lo Incorrecto</i>	113

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster supone un acercamiento teórico a conceptos y realidades propias de la era contemporánea y cuya relevancia incide especialmente en la configuración de las obras presentadas en la Primera Parte de este escrito. Fruto de una tendencia hacia el pensamiento nómada y analizador de los acontecimientos y constructos de la vida actual, surge la necesidad de estudiar y comprender temáticas de diversa índole, interrelacionando elementos clave para desarrollar teorías en base a la observación. Es así como, tras considerar el propio método creativo, y compararlo con una serie de prácticas procesuales ajenas, pudieron establecerse un conjunto de similitudes y paralelismos en cuanto al trato de las imágenes en el ámbito creativo, dando lugar al interés por investigar a este respecto.

A lo largo del curso académico en el Máster en: Arte, Idea y Producción, hemos venido observando la existencia de procesos comunes dentro del ámbito creativo artístico contemporáneo, motivo por el cual se ha abierto una línea de investigación que relaciona este hallazgo con particularidades de la época actual, para lograr establecer una tesis adecuada que reúna y contextualice las transformaciones sufridas por las imágenes en la era contemporánea. Para ello, se ha comenzado estudiando la condición de la imagen dentro de movimientos recientes relacionados con el surgimiento de Internet, tales como el *net-art*, el arte *post-Internet* y la *post-fotografía*, para pasar a analizar la influencia de estas corrientes con fenómenos como la búsqueda a la deriva, el apropiacionismo, el archivo digital, la descontextualización, las imágenes injertadas o la estética relacional dentro de un ámbito digital, a la par que analógico.

De este modo, se reúnen aquí contenidos relativos la vida de las imágenes, su tránsito, sus transformaciones y el intercambio de las mismas a través de los medios digitales y de Internet. Así, tras el estudio de estos acontecimientos, podemos aventurarnos a arrojar la teoría del **ciclo de las imágenes**, por la cual se exponen y se describen los recorridos de las imágenes dentro de procesos de ideación y producción artística influidos por la conectividad. De esta forma, podemos presentar una **primera hipótesis** que responde a las características del ciclo entendido como el conjunto de procesos de transformación que sufre una imagen durante su conversión en nueva obra. Esta concepción abarca el método empleado por cada artista para aportar significado a una imagen, así como los procedimientos físicos empleados para ello. Por otro lado, encontramos una **segunda tesis** en torno al ciclo, que responde a los procesos de intercambio que otorga la compartición de las imágenes en línea. Siguiendo esta teoría, nos encontramos ante la idea de que, el hecho de compartir una imagen en línea supone la apertura de infinitos ciclos de las imágenes, pues cualquier usuario puede acceder a ella, e iniciar un nuevo ciclo de producción e ideación artística a partir de la misma. Así, se desarrollarán conceptos relativos a la autoría compartida, la participación y la estética relacional dentro del ciclo de las imágenes.

En relación a lo expuesto en este apartado, se analizan los escritos de teóricos como **Juan Martín Prada** y sus disertaciones sobre el arte contemplado a través del prisma de los nuevos medios, **Joan Fontcuberta** y sus teorías sobre la vida de las imágenes y su tránsito, o **Nicolas Bourriaud** y su concepción sobre la participación del público en el arte. A su vez, se han tenido en cuenta conceptos extraídos de *La Cámara Lúcida* de **Roland Barthes**, *Arte y archivo: 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades* de **Anna María Guasch**, o *Arte post-Internet* de **Marisa Olson**, entre otros. Sin embargo, para la realización del presente trabajo, se ha intentado aportar un enfoque novedoso, que reside en el tipo de tesis propuesta, al tomar la circulación y la vida de las imágenes como algo no circunstancial, sino como un valor intrínseco a su naturaleza,

permitiendo entender el intercambio de las imágenes como un punto de partida y una excusa para la interpretación, la acción y la recreación.

OBJETIVOS

Para la realización de este Trabajo de Fin de Máster, se han propuesto tres objetivos principales:

El primero de los objetivos planteados reside en la realización de un análisis de la condición de la era contemporánea y su relación con el tratamiento de las imágenes en el ámbito de la creación artística. Para ello, se toman como referentes principales los pensamientos de **Joan Fontcuberta**, **Juan Martín Prada**, **Nicolas Bourriaud** o **Paul O'Neill**, rodeando conceptos tales como la post-fotografía, el arte en la era de Internet, o la estética relacional. Este análisis servirá para dictaminar el grado de influencia de los medios digitales sobre la metodología artística contemporánea, así como para comprender hasta qué punto el intercambio de información en el espacio-red influye sobre las nuevas manifestaciones de arte participativo en torno a la imagen.

En segundo lugar, se plantea una casuística basada en el estudio y observación de la obra y el proceso creativo de una serie de artistas contemporáneos relacionados con la imagen. La finalidad de este objetivo no es otra que desglosar los pasos fundamentales de dichas metodologías y poder establecer una serie de patrones comunes para enmarcarlos en un sistema de sentido dentro de la época contemporánea. Para ello, se tomará en cuenta el análisis procesual de creadores como **Kensuke Koike**, **Joachim Schmid** o **John Baldessari**.

Para finalizar, el último de los objetivos busca conectar las características y la condición de la época actual con las de la ontología del método creativo. Así, se pretende esbozar una teoría que contextualice y dé sentido a una serie de prácticas metodológicas que se están llevando a cabo en el ámbito artístico respecto a la imagen.

De cara al lector, debemos comprender que, a lo largo de este trabajo, se tendrá presente el interés por desarrollar una hipótesis realista en base a los parámetros estudiados, por lo que el texto se desarrollará a modo de ensayo, en el cual cobren especial importancia las conclusiones alcanzadas.

METODOLOGÍA

Para este trabajo de investigación, se ha planteado una metodología basada en el estudio de una amplia bibliografía crítica, complementada con el análisis de la obra de numerosos artistas plásticos en lo relativo a conductas procesuales y del método de trabajo creativo.

Por su parte, las aportaciones artísticas presentadas en la Primera Parte de este escrito, ven respaldada su metodología en el desarrollo de las aportaciones teóricas, pues todas ellas parten de las premisas de un orden procesual basado en el *ciclo de las imágenes*.

PRIMERA PARTE
A P O R T A C I O N E S
A R T Í S T I C A S

1.1. APORTACIÓN 1

1.1.1. APORTACIÓN 1: Catalogación de la obra

TEST THE FACE

Obra participativa conformada por:

- Instalación en sala expositiva con participación del público y compuesta por:

- Impresión en gran formato (para su colocación en la Sala expositiva) de la Invitación a la participación + las indicaciones (textos incluidos en los anexos de este trabajo)
- Pieza principal (Rostro). Serigrafía en tela sobre chapa de acero galvanizado
- 103 piezas móviles (ojos, cejas, narices y bocas). Impresiones digitales sobre papel Fabriano con imanes de neodimio en el reverso y en la pared de la sala.
- Proyección de Video HD 1' 05" Loop (imágenes generadas en la propia exposición y adjuntadas en los anexos de este trabajo)

- Publicación en Instagram de los resultados obtenidos

Dimensiones variables: Pieza principal (Rostro) 170 x 105 cm // Piezas individuales dimensiones máximas 35 x 25 cm, mínimas 30x20 cm // Invitación a la participación + instrucciones 230 x 120 centímetros

Octubre de 2018

Observaciones:

Esta obra está pensada para ocupar la totalidad de una sala expositiva, colocándose la pieza del rostro en el centro de una de las paredes principales. A su vez, las piezas individuales se dispondrán en dos filas horizontales a una altura de 110 y 170 centímetros, respectivamente, con una separación entre cada pieza que permita una distribución homogénea. Del mismo modo, las instrucciones de participación deberán situarse junto a la entrada, en el inicio del recorrido expositivo, para facilitar una adecuada lectura y propiciar la participación del público visitante. Por último, el video se proyectará -a ser posible- en la pared en la que finaliza el recorrido; si fuera necesario se podría reproducir en un monitor colocado en dicha pared. Por último, y aunque esta exposición ha sido diseñada para ser expuesta en el **Espacio Laraña** de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, debido a su configuración móvil, podría ser adaptada a cualquier otra sala.



Figura 1.1.1.1. Fotografía de la participación de una espectadora, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.





Figura 1.1.1.2. Vistas de la sala, *TEST THE FACE*,
Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.3. Vista detalle de la invitación a participar y las instrucciones, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.4. Vista detalle de las piezas individuales, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.5. Fotografía de la participación durante la inauguración, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.





Figura 1.1.1.6. Fotografía de la participación durante la inauguración, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.7. Fotografía de la participación durante la inauguración, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.8. Fotografía de la participación durante la inauguración, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.

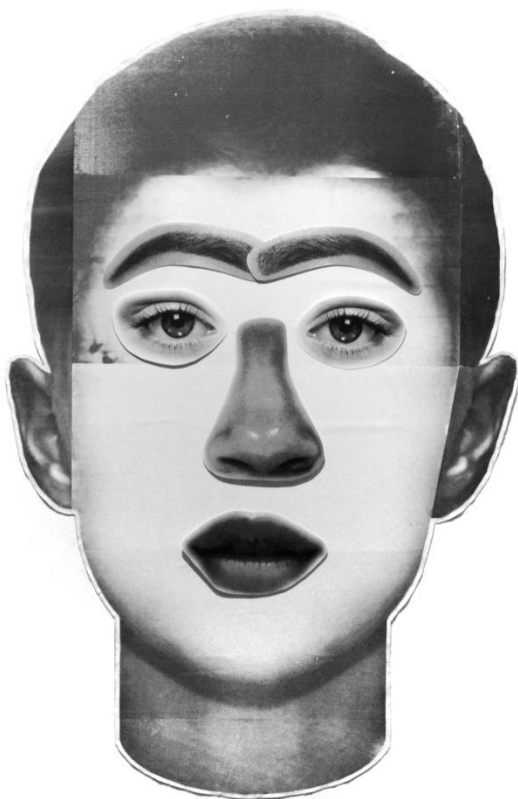


Figura 1.1.1.9. Ejemplos de la participación
registrados durante la inauguración, *TEST THE FACE*,
Instalación participativa, 2018



Figura 1.1.1.10. Proyección de las participaciones recogidas en la inauguración, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.11. Compartiendo las participaciones en Instagram, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.



Figura 1.1.1.12. Captura de pantalla de Instagram sobre el hashtag #TestTheFace, *TEST THE FACE*, Instalación participativa, 2018.

1.1.2. APORTACIÓN 1: Proceso de creación-producción

La pieza *TEST THE FACE* se conforma como un espacio instalativo-participativo en el cual el espectador adquiere un papel esencial en la construcción colaborativa de la obra. Esta muestra se configura en torno a dos ámbitos fundamentales: la interacción del público con la pieza, y el registro digital de dicha participación junto con su compartición en la red. Así, podemos describir una instalación formada por una pieza principal [rostro] y 103 piezas individuales, que ocupan la mayor parte de la sala y que, a su vez, se ven acompañadas por un sistema de proyección que presenta la participación del público registrada el día de la inauguración. A su vez, se propone al público compartir su intervención en redes sociales, contribuyendo a la creación de un archivo permanente en línea, accesible para cualquier usuario, desde cualquier lugar del mundo y abierto a las reconfiguraciones y reformulaciones propias del *ciclo de las imágenes*.

Como bien se expone en las instrucciones de la exposición [adjuntas en los anexos de este trabajo], esta obra se configura en torno a la participación del público, dotándolo de una libertad absoluta a la hora de crear. De este modo, el espectador se encuentra rodeado de una gran multitud de rasgos faciales descontextualizados que deberá colocar sobre un rostro vacío que preside la sala. Disfrutando de un libre albedrío, dispondrá las piezas a su antojo, buscando una finalidad concreta, o ninguna en absoluto, e interesándose por la simetría o por el azar a la hora de configurar sus imágenes. Una vez finalizada la creación, se propone al participante fotografiar la pieza y compartirla en la red social *Instagram* bajo el hashtag **#TestTheFace** con la intención de generar un archivo consultable en todo momento, y favorecer el intercambio y la posible transformación de las imágenes compartidas por parte de otros usuarios en el futuro y durante el tiempo que se extienda la exposición. Asimismo, el día de la inauguración, se recogen fotográficamente las aportaciones del público, registrando las participaciones para crear una video proyección que se incorpore al resto de elementos de la instalación y pueda ser vista por futuros visitantes/participantes de la muestra.

Como se ha mencionado anteriormente, se trata de una pieza que nace, se desarrolla y ve su culminación en relación con la participación del público. Es por este motivo que cobra especial interés la metodología empleada en torno a la materialización final de la obra y su adecuación a las necesidades de la interactividad. Así, se desarrolló un sistema en torno a la implantación de una plancha de acero galvanizado tras la pieza central y la adhesión de imanes de neodimio a la parte trasera de las piezas individuales. De esta manera, se facilitó el intercambio de piezas durante la participación del público.

Respecto al trasfondo teórico y práctico, podemos considerar a esta obra como paradigma del *ciclo de las imágenes*, debido al proceso de ideación, materialización y ejecución del que forma parte. Desde el nacimiento de la idea, se han tenido presentes conceptos como búsqueda a la deriva [*cíber-flâneur*], **apropiacionismo**, **fragmentación** y **recontextualización** mediante injertos dentro de nuevos contextos. De este modo, comprendemos que esta obra nace fruto de la apropiación de *imágenes durmientes* procedentes de la red y almacenadas en un vasto archivo digital. A su vez, entendemos que las imágenes acumuladas en dicho archivo son susceptibles de ser descontextualizadas y fragmentadas, para favorecer la configuración de nuevas imágenes fruto de la combinación de dichos recortes. Como se

expone en las aportaciones teóricas de la *Segunda Parte* de este escrito, la configuración fragmentaria y combinatoria de esta muestra alude a las **imágenes-injerto**, una condición que deriva de la *analogización* de funciones propias del ámbito digital, en este caso, el comando ***copiar y pegar***, pues se recogen fragmentos de un contexto, y se reubican en otro para crear un nuevo sentido unitario. A su vez, el poder de la acción combinatoria se traslada al **público**, convirtiéndose en configuradores últimos de la obra final, la cual siempre se caracterizará por el cambio, y variará en función de la condición de los participantes. De esta forma, podemos comenzar a hablar de **autoría compartida** en tanto que entendemos la función de la autora como creadora de idea y aportadora de material, así como la del público como manipulador de dichos recursos y configurador de las imágenes finales. De acuerdo con **Nicolas Bourriaud**:

En la era digital, el fragmento, la obra, la película son puntos en una línea movediza, elementos de una cadena de signos cuya significación depende de la posición que ocupan. Así la obra de arte contemporánea ya no se define como el final de un proceso creativo sino como una interfaz, un generador de actividades (Bourriaud, 2009: 203-204).

Así, se entra en un juego de intencionalidad, propiedad y autoría difusa, en medio de un intercambio de imágenes y contextualizaciones diversas que culmina con el concepto de la *muerte del autor*, expuesto por **Roland Barthes** y desarrollado en la Segunda Parte de este escrito. A su vez, esta obra puede enmarcarse dentro del arte relacional en tanto que implica una interacción del público con la obra y que, además requiere que éste se relacione globalmente a través de la publicación de la intervención en Internet. Del mismo modo, estas imágenes, al estar publicadas en una red social, entran a formar parte de un archivo digital, accesible y colectivo, a la vez que el empleo de *hashtags* o etiquetas favorece que dicho archivo sea fácilmente rastreable, compartible y vivo. A su vez, se compara este archivo con el **museo de Internet** en tanto que ofrece la posibilidad de visualizar obras, adoptarlas y transformarlas para crear piezas nuevas. Del mismo modo, se entiende que, una vez las imágenes han sido liberadas al amplio público, la artista pierde el control sobre la dirección o el sentido que cobrarán, abriéndose una nueva línea creativa en base a la posible interacción del público en la red, continuando así, con la idea del **ciclo de las imágenes**.

Para concluir, podemos concretar que la finalidad última de esta exposición reside en los actos de crear, fotografiar y compartir, permitiendo que otros usuarios empleen dicha imagen para comenzar su propia creación, para generar nuevos e infinitos **ciclos de las imágenes**.

1.2. APORTACIÓN 2

1.2.1. APORTACIÓN 2: **Catalogación de la obra**

Retrato imaginario

36 piezas de impresión digital sobre papel Fabriano

50 x 50 cm // 3,5 x 3,5 cm (cada impresión) // 7 x 7 cada papel

2018



Figura 1.1.2.1. *Retrato Imaginario*, Impresión digital, 50x50cm, 2018.



Figura 1.1.2.2. Detalle de la obra *Retrato Imaginario*, Impresión digital, 50x50cm, 2018.

1.2.2. APORTACIÓN 2: Proceso de creación-producción

La obra *Rostros Imaginarios* parte de la recopilación de una serie de fotografías compartidas por Google a través de su programa de mapeo tridimensional, Google Street View. Esta pieza tiene sus orígenes en el ámbito digital, empleando capturas de pantalla como método de apropiación de un material colectivo que permite acceder a zonas insospechadas del mundo. En este sentido, se juega con la descontextualización de la imagen atacada por dos bandos. En primer lugar, nos encontramos con el proceso de pixelado que la propiedad de Google somete a los rostros de los individuos que aparecen en sus imágenes, haciendo cuasi imposible su identificación. Por otro lado, se lleva a cabo una segunda descontextualización realizada tras la apropiación de las imágenes, mediante la fragmentación de estos rostros, al separarlos de su contexto y situación inicial, imposibilitando su relocalización en el punto exacto en el que se encontraron. Así, nos encontramos ante treinta y seis rostros anónimos e inidentificables que se muestran ante el espectador con la pretensión de generar imágenes mentales e identidades imaginarias, haciendo al público partícipe de la configuración final de la misma, que se construirá en la mente de cada individuo.

El hecho de pasear virtualmente por los recorridos que ofrece *Google Street View* podría asemejarse a la idea de deambular por la ciudad, como un paseante absorto que calleja sin rumbo fijo. Este concepto fue mencionado inicialmente por Charles Baudelaire y podría, en tiempos presentes, ser revisitado en lo que respecta al caminar de los usuarios por la red en la búsqueda de material interesante, bajo el título de *cíber-flâneur*. A su vez, esta práctica deambulatoria viene acompañada por un sentimiento de *advenimiento*, derivado de la idea de *punctum*, expuesta por Roland Barthes en su escrito *La cámara lúcida*, y definido como una acción punzante que atrae al individuo hacia una cierta imagen. Del mismo modo, el hecho de encontrar dicha imagen, supone un acto de *serendipia*, o hallazgo afortunado, que, a su vez, empuja a la apropiación de la misma, una apropiación entendida como adquisición material propiciada por la sociedad de consumo actual. Simultáneamente, esta obra remite al concepto de vigilancia, expuesto por Michel Foucault, mediante el cual se defiende que las figuras de poder tienen la capacidad de ver sin ser vistas, otorgándose, en este caso, el dominio de la mirada a la corporación Google, que asume su poder como ente *panóptico* que todo lo ve, todo lo registra y todo lo comparte. Así, de acuerdo con Milan Kundera: “el ojo de dios ha sido reemplazado por la cámara. El ojo de uno ha sido reemplazado por los ojos de todos” (Milan Kundera en Martín Prada, 2018: 159). De esta forma, la capacidad de una corporación global de compartir fotografías tomadas a pie de calle, remite al *ciclo de las imágenes* en tanto que se crea un archivo colectivo de la realidad, accesible para el amplio público y que se impone como base para la creación artística post-Internet. En este contexto, por ejemplo, podemos encontrar la serie fotográfica *9 Eyes*, realizada por Jon Rafman, en la cual captura momentos bizarros encontrados casualmente en su deambular digital por las calles del mundo, empleando Google Street View. Como bien se apunta, estos usuarios han sido vigilados y fotografiados sin haberlo previsto, motivo por el cual sus rostros son difuminados, en un intento de proteger su identidad de un público global. Es así, como surge la idea de capturar estos rostros despersonalizados y emborronados, en los que el espectador debe formularse una imagen mental respecto al retrato real de estos individuos, pues no se cuenta con suficiente definición para verlos con nitidez. Así, comprendemos que el conjunto fotográfico prestado por Google para el uso común supone la apertura de infinitos *ciclos de las imágenes* en tanto que artistas-usuarios pueden emplearlo en su proceso creativo.

1.3. APORTACIÓN 3

1.3.1. APORTACIÓN 3: Catalogación de la obra

Sin título

Creación digital videográfica (Formato MP4)

14''10

HD vídeo Loop (Reproducción en bucle)

1624x1624 píxeles

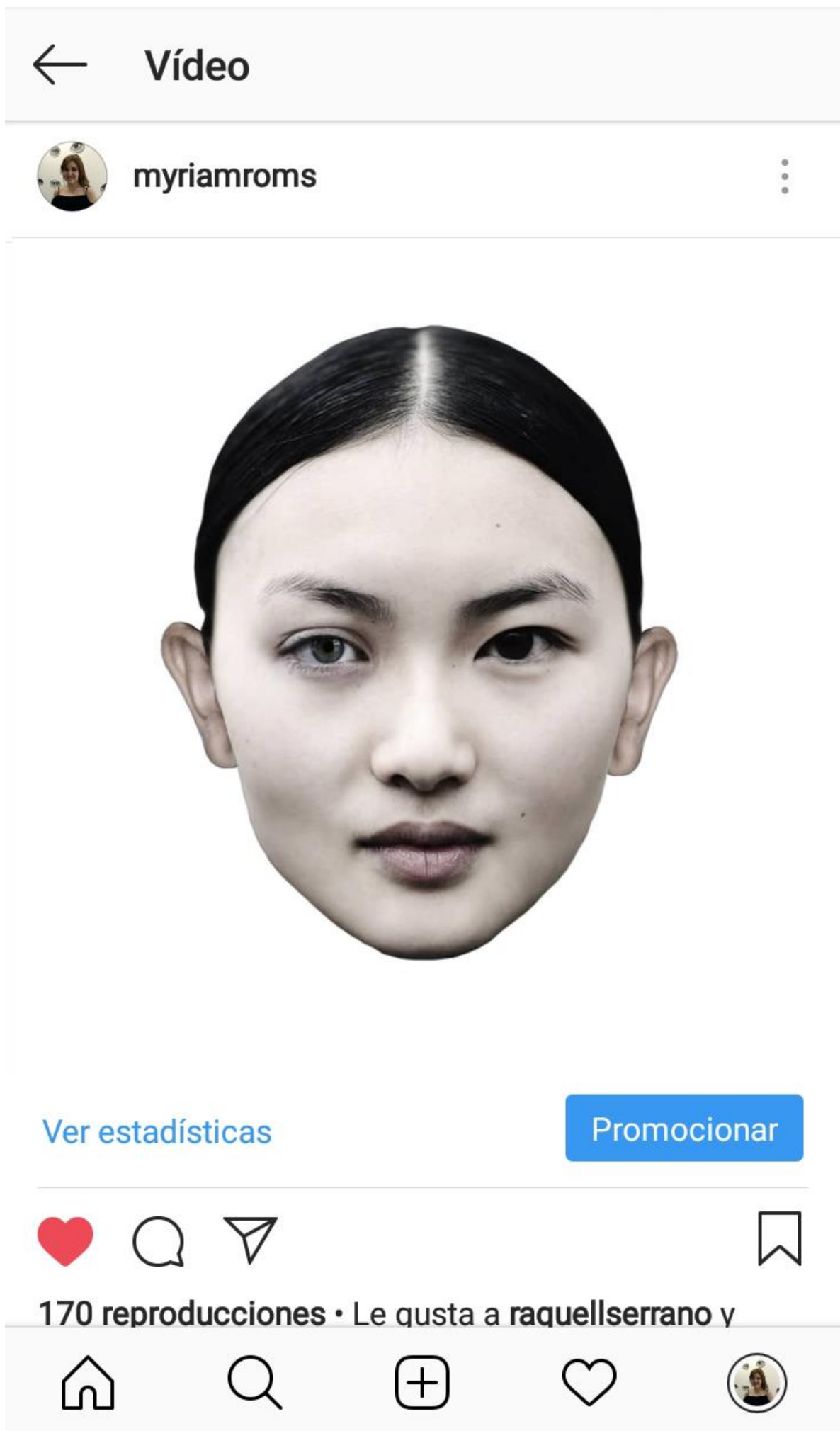
2018

Observaciones:

Esta pieza está pensada para su visualización en línea, y se encuentra publicada en el perfil de Instagram de la autora [[@myriamroms](#)]. Se reproducirá siempre en **bucle**.



Figura 1.1.3.1. Selección de fotogramas de la creación videográfica *Sin Título*, HD Vídeo Loop, 2018.



1.3.2. APORTACIÓN 3: Proceso de creación-producción

Esta obra se configura en torno a la idea de la creación plástica ligada al medio digital, no solo a través de los procesos creativos, sino de su disposición final. Al tratarse de una pieza generada virtualmente a través de procesos de apropiación y transformación, su condición necesariamente remite al arte post-Internet, del mismo modo que apunta a conceptos enfocados hacia la estética relacional en torno a la condición interactiva de la obra. Esta pieza ha sido pensada para ser alojada dentro de la red social Instagram y diseñada en torno a la idea del movimiento para permitir al público ser partícipe del estudio de variaciones que se viene realizando. La idea principal en torno a la que gira esta obra, reside en la concepción de la imagen en movimiento como fuente de adquisición de un archivo de imágenes fijas, de las cuales el público puede apropiarse realizando capturas de pantalla.

A su vez, esta pieza sigue la línea de investigación artística presentada en este trabajo, en torno al estudio de variaciones y combinaciones respecto al rostro humano. Sin embargo, esta pieza marca la diferencia en tanto que puede mostrar un mayor número de posibilidades combinatorias empleando las mismas premisas, gracias al empleo del movimiento. Respecto al sistema empleado para representar las variaciones, y su situación dentro del ciclo de las imágenes, podemos comprender que esta creación se enmarca dentro de las llamadas **imágenes-injerto**, creadas a partir del intercambio de piezas fragmentadas de otras realidades. Son estos fragmentos los que, apareciendo y desapareciendo en cadencia dibujan las variaciones que no se fijarán hasta que el espectador las estatifique mediante su intervención. Así, entendemos que se trata de una creación videográfica que, partiendo de imágenes estáticas, cuenta con la intervención como su característica principal de configuración.

En este sentido, podemos apuntar a la idea del **museo de Internet**, presentada en la Segunda Parte de este trabajo, como principal característica de esta obra, en tanto que la pieza no está pensada para ser alojada en ninguna sala física, sino que su localización última es y será siempre la red. De este modo, esta obra únicamente podrá ser vista en Internet, alejándose del mundo analógico, y abriendo una línea de acercamiento de la creación al amplio público. A su vez, se señalan nuevos conceptos relacionados con la apropiación artística, en tanto que se permite al espectador visualizar el archivo en movimiento y, mediante capturas de pantalla, adquirir una porción del mismo al congelar los fotogramas. De esta forma, la obra en movimiento, que nació a partir de imágenes estáticas, vuelve a su estado original, de la mano del público y su interacción. A su vez, este **juego apropiacionista** abre el camino a infinitos ciclos de las imágenes, en tanto que permite a potenciales creadores emplear dichos fotogramas para generar nuevas obras fruto de la transformación y el intercambio. Es por este motivo que podemos afirmar que esta obra, ya enmarcada dentro del **ciclo de las imágenes**, puede ser el comienzo de muchos otros ciclos.

1.4. APORTACIÓN 4

1.4.1. APORTACIÓN 4: Catalogación de la obra

Variaciones sobre un rostro I

Díptico

Serigrafía + Collage sobre papel recuperado

18x 52 cm // 18x23 cm (c/u)

2018



Figura 1.1.4.1. *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x52cm, 2018.



Figura 1.1.4.2. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x23cm, 2018.



Figura 1.1.4.3. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x23cm, 2018.



Figura 1.1.4.4. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x23cm, 2018.

APORTACIÓN 4: Proceso de creación-producción

Esta obra se configura en torno a la idea del estudio de variaciones, basado en una serie de constantes elegidas externamente. La intención no es otra que representar las múltiples combinaciones que son posibles con la unión de dichas opciones, las cuales serían completamente diferentes si se modificasen alguno de sus elementos. Este interés por el análisis de las múltiples posibilidades del ser nace a partir de la creación de esta pieza en concreto, y se ha venido desarrollando paralelamente mediante otras obras, las cuales se adjuntan en los anexos presentados al final de este trabajo. A su vez, se considera que esta obra cuenta con numerosos puntos en común en relación a las prácticas creativas contemporáneas estudiadas en el desarrollo teórico de esta investigación, por lo cual podemos concluir que se encuentra estrechamente relacionada con la corriente post-Internet.

Debido al proceso de ideación, materialización y ejecución del que forma parte, podemos considerar que esta pieza se enmarca dentro del llamado arte post-Internet. Como afirma Guthrie Lonergan, las prácticas post-Internet remiten a una consciencia del autor respecto a la influencia de Internet sobre sus propios procesos creativos (Lonergan, 2008), llevando a cabo obras visiblemente analógicas y manuales, pero que cuentan con trasfondos procesuales más cercanos al ámbito digital. Así, comprendemos que, si bien esta obra ha sido materializada mediante una técnica tradicional como es la serigrafía, los procesos constructivos empleados para la finalización de la misma recuerdan a procedimientos heredados de funciones digitales, tales como los comandos de **copiar y pegar**. Según afirma Juan Martín Prada, el asunción de estas funciones que fomentan el intercambio de fragmentos y estratifican la imagen convierten a la creación en un juego reversible de modificaciones en el que existen millones de posibilidades de cara a la imagen final (Martín Prada, 2010). Así, estas imágenes que surgen del intercambio reversible de partes dentro de una misma imagen se denominan **imágenes-injerto**, de las cuales podríamos considerar que la obra *Variaciones sobre un rostro I* forma parte en lo que respecta al empleo de imágenes procedentes de internet, pero recombinables por medio del collage. A su vez, podemos considerar que esta pieza se apoya sobre los principios del **ciclo de las imágenes** en cuanto a la consecución de procesos paralelos, tales como el **apropiacionismo** o la **búsqueda a la deriva**.

Como ya se ha comentado anteriormente, esta obra parte de procesos tanto analógicos como digitales para desarrollar el estudio de combinaciones, si bien la elección de la propia técnica serigráfica cobra vital importancia en el resultado final. Como bien sabemos, esta técnica gráfica necesita de la creación previa de positivos, o clisés, en los cuales se concreten una serie de imágenes fijas mediante las cuales se procederá a la estampación de la obra. Estos clisés marcarán las constantes respecto a las cuales se realizarán las combinaciones, estampando el conjunto de las imágenes sobre papel, para posteriormente proceder al recorte manual y a su recomposición y permuta. Es así como esta obra supone la unión entre lo analógico y lo digital, en cuanto a la adaptación y analogización de procesos dentro del ámbito creativo post-Internet estudiado y desarrollado a lo largo de la Segunda Parte de este trabajo.

SEGUNDA PARTE
APORTACIONES
TEÓRICAS

2.1. EL ARTISTA E INTERNET. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para establecer un poco de contexto sobre la situación actual, hemos de remontarnos a finales de los años 60 del siglo XX, cuando surgieron las primeras conexiones entre computadoras, tratándose de redes muy primitivas y al alcance de pocos usuarios. No fue hasta mediados de los años noventa cuando el acceso a Internet comenzó a popularizarse, en algunas zonas antes que en otras. Esta circunstancia sacudió la concepción del mundo tal y como se conocía y condicionó amplios aspectos de la vida de sus usuarios. Debido a las características de la red de Internet [se trata de un recurso virtual basado en la cooperación entre usuarios que comparten información, al mismo tiempo que consumen o emplean el contenido que han subido otros] se permite a usuarios de cualquier zona del planeta acceder a información de manera remota, es decir, sin tener que acudir personalmente a recibirla, lo cual facilita los intercambios de datos. Fue en este momento cuando muchos artistas comenzaron a investigar sobre Internet y a versar sus obras acerca del mismo, pues lo consideraban un nuevo medio o espacio en el que intervenir y sobre el que reflexionar (Martín Prada, 2015). Las primeras creaciones en torno a este tema se engloban dentro del llamado **Net Art**, o Arte de Internet, nombrado en 1995 por **Vuk Cosic** para englobar aquellas obras artísticas creadas empleando un ordenador y sus recursos (Cosic, 2013). Así, creció una corriente artística centrada exclusivamente en los medios digitales, llegando a realizar piezas que únicamente existen online, como es el caso de la obra *My Boyfriend Came Back from the War (MBCBFTW)*¹, creada en 1996 por la artista rusa **Olia Lialina** (Connor, 2016).

Sin embargo, con la llegada del siglo XXI, Internet pasó a ser una herramienta indispensable para cualquier individuo, lo que ha propiciado un cambio de mentalidad en el perfil del creador, si se compara con la de un artista anterior a la invención de Internet. Este cambio de mentalidad implica una plena conciencia del origen digital de una obra, desde la concepción y producción de la idea, hasta su difusión y recepción. Esta variación da lugar a una nueva corriente artística, a la cual la artista e investigadora alemana **Marisa Olson**, decidió denominar en 2006 como arte **Post-Internet** (Olson, 2013) [más adelante **Guthrie Lonergan** emplearía el término *Internet Aware Art*, o arte realizado teniendo consciencia de la influencia de Internet (Lonergan, 2008), del mismo modo que Juan Martín Prada prefiere denominar a este periodo *Segunda época arte-Internet* (Martín Prada, 2012)]. Asimismo, como se desarrolló anteriormente, los artistas del Net Art, a menudo, llevan a cabo obras que únicamente existen online, mientras que la generación Post-Internet emplea estrategias digitales para crear objetos que existen en el mundo real físicamente, dando el salto desde la pantalla a los muros de las galerías (Wallace, 2014). De este modo, tal y como afirma Olson, el término *Post-Internet* no designa la época después del *boom* de Internet, ni supone una ruptura con su inmediato predecesor, el Net Art, sino que engloba toda obra cuya metodología haya estado influida por lo digital (Regine, 2008), en lugar de aceptar únicamente aquellas materializadas por medio de un ordenador. En relación a esto y en palabras de **Juan Martín Prada**: “El arte post-Internet es la respuesta de muchos artistas a

¹ Esta obra emplea recursos digitales como el hipertexto, imágenes de mapa de bits en blanco y negro, y los marcos del buscador web de la época para contar su propia historia a través de la interacción con el público (Connor, 2016). Así, se demuestra que el Net Art nace, se desarrolla y se relaciona con el público a través de un ordenador.

un tiempo configurado por la conectividad digital, si bien emplean cualquier medio de expresión” (Martín Prada, 2015: 27). Así, y dentro de este contexto de conectividad continua en línea, **Marisa Olson** definió a los artistas Post-Internet como individuos íntimamente ligados a la red, de la cual extraen recursos y contenidos que se encuentran alojados remotamente para servirse de ellos a la hora de crear nuevas obras. Estos sujetos fueron denominados *Pro-Users* (o **Pro-Surfers**²), por su destreza con las tecnologías y su capacidad de explorar la web en busca de contenido, del que comúnmente se apropian, y más tarde modifican (Olson, 2013). Según afirma **Alcalá Mellado**, los Pro-Surfers son, a su vez, nativos digitales que están liberados de la necesidad de producir o gestionar el régimen visual, ya que se nutren de las aportaciones de usuarios de las redes (Alcalá Mellado, 2014).

Del mismo modo, este periodo post-Internet se corresponde con aquél expuesto por Joan Fontcuberta en su ensayo *La furia de las imágenes: la postfotografía*. Como ya adelantó **Paul Valéry** en *La Conquête de l’Ubiquité*, se trata de un contexto de conectividad y accesibilidad inmediata y constante:

Así como el agua, el gas y la corriente eléctrica vienen ahora desde muy lejos a servirnos en nuestras casas, obedeciendo a un movimiento de nuestra mano, así llegaremos a disponer de imágenes y sucesiones sonoras que se presentarán respondiendo a un movimiento nuestro, casi a una señal, y que desaparecerán de la misma manera (Paul Valéry en Fontcuberta, 2016: 40)

Según **Fontcuberta**, en la época actual han tenido lugar una serie de acontecimientos, tales como el paso de la fotografía analógica al píxel, la expansión de Internet y el triunfo de las redes sociales, que han supuesto un cambio en el concepto de fotografía como representación de la realidad, para pasar a convertirse en un nuevo género híbrido (Fontcuberta, 2016). Históricamente, y desde sus inicios, la fotografía ha funcionado como método de representación de la realidad, ya fuera con las primeras fotografías de fichas policiales en el siglo XIX (Guasch, 2011) o con el fotoperiodismo a lo largo del siglo XX. Sin embargo, la irrupción del medio digital significó la inserción de la fotografía instantánea en el día a día y, con ella, la superproducción fotográfica y la saturación del medio. Es en este momento cuando cambia la concepción social de la fotografía, para pasar a denominarse *postfotografía*. Así, y vinculando esta nueva era postfotográfica, de nuevo, a la creación artística, descubriremos que los conceptos de originalidad y propiedad se ven emborronados debido al continuo flujo de imágenes siempre accesibles [la denominada *estética del acceso* (Fontcuberta, 2016)], a la vez que se resalta el papel del artista como prescriptor de sentido de imágenes apropiadas (Fontcuberta, 2016).

En este sentido, **Alcalá Mellado** se pregunta si no es quizás lo digital una especie de virus que contamina todo cuanto le rodea, ya que no puede ser obviado o eludido (Alcalá Mellado, 2014). Para **Régis Débray**, no se trata de una epidemia, sino de un cambio de era en lo que a la vida de las imágenes se refiere. Siguiendo los principios expuestos por Débray en su escrito *Las tres edades de la imagen*, nos encontramos en una nueva era llamada *videosfera*, fruto

² En los países angloparlantes, se emplea la frase *Surfing the Internet* para hacer referencia a la búsqueda de información en Internet (en español sería algo similar a *Navegando por la Red*). De esta manera, un *Pro-Surfer* sería un individuo experto en las búsquedas en internet.

del paso de las imágenes marcadas por la hegemonía de la imprenta, a la nueva cultura audiovisual y virtual. Esta nueva era se caracteriza por la aparición de nuevos sistemas de intercambio y reproducción masiva de imágenes, el emborronamiento de los límites entre lo privado y lo público, la autoría compartida y lo lúdico e interactivo en el arte (Débray, 1994).

En la actualidad, son numerosos los artistas y teóricos que dedican su tiempo a la investigación respecto a la condición de las imágenes y, si bien el presente escrito se centra principalmente en un enfoque más contemporáneo, no debemos olvidar la influencia de los grandes ideólogos del siglo XX. Es por este motivo que cobran especial importancia las nociones arrojadas por **Walter Benjamin**, **Régis Débray**, o **Roland Barthes**, cuyas formas de entender la imagen y su circunstancia sentaron las bases del tiempo presente. Sin embargo, el estudio de la imagen actual está liderado por figuras como **Juan Martín Prada** y sus escritos sobre las prácticas artísticas en el ámbito de Internet y las redes sociales, Joan Fontcuberta y su preocupación por la pérdida de soberanía sobre las imágenes o **Susan Sontag** y su concepción de la imagen como captura de una realidad inaccesible. Gracias a la investigación de estos referentes, podemos comprender que el estado actual de la cuestión versa sobre la influencia de la conectividad en la concepción y creación de las imágenes, así como del uso que realizamos de ellas como usuarios en la era de Internet. En esta investigación se arrojarán nuevas hipótesis a la hora de comprender el tránsito de las imágenes en la creación artística contemporánea, así como el tratamiento que reciben las mismas por parte de los artistas influidos por la época post-Internet.

2.2. EL CICLO DE LAS IMÁGENES

Una vez comprendido el estado de la cuestión actual, que evidencia un punto de no-retorno desde la expansión de Internet y la renovación del concepto de fotografía en relación a la era actual, podemos comenzar a describir el concepto de imagen contemporánea, comprendida como un elemento en continuo tránsito. De acuerdo con **Juan Martín Prada**:

Las imágenes habitan como entes vivos, configuradas como formas-trayecto, entidades errantes, siempre en transformación y cambio. El ser de la imagen muta a un devenir, en una transición constante y asumiendo una multiplicidad de funciones (Martín Prada, 2018: 97).

Esta afirmación de **Martín Prada** invita a realizar una reflexión acerca del tráfico de las imágenes, y la relación que éste tiene con la condición de la época actual, saturada de información, participación y cambio. Es por este motivo que surge la idea de realizar un estudio más formal sobre los desplazamientos de la imagen dentro del ámbito de la creación artística, partiendo del análisis de un grupo concreto de autores tanto plásticos como teóricos, que desarrollan su obra en torno a la influencia de la era post-Internet. Este análisis ha partido, principalmente del estudio de metodologías creativas y prácticas artísticas habituales en el arte contemporáneo en torno a la imagen, así como de la lectura de escritos que versan sobre dicho tema. De esta manera, se han conseguido establecer una serie de parámetros comunes, que permiten dibujar una casuística respecto a la circulación y la condición de las imágenes dentro de la creación artística contemporánea, que nos empujan a concluir en la existencia del llamado **ciclo de las imágenes**. Sin embargo, antes de comenzar a describir los parámetros principales del ciclo de las imágenes, es necesario advertir al lector de este escrito que no existe un solo ciclo de las imágenes, sino que el número de ellos es infinito pues, cada imagen es susceptible de ser cambiada y, cada cambio implica la apertura de un nuevo ciclo.

Respecto a la progresión del *ciclo de las imágenes*, se concluye que éste comienza con la relación que existe entre el usuario-artista y las nuevas tecnologías, heredando de las mismas procesos y recursos que más adelante aplicarán en su obra. Esta relación del artista con lo digital se ve elevada a su máximo exponente en lo relativo al uso de Internet pues, debido a la conectividad constante, y la saturación de información que existe en la misma, puede darse un interés por recoger imágenes y almacenarlas en archivos que, más adelante, o no, servirán para crear nueva obra. En el caso de los artistas que practican la apropiación, suele darse un proceso de descontextualización, que desemboca en una reasignación de significado, hasta desembocar en el final del ciclo, que culmina con la subida de la obra a internet, volviéndola accesible para cualquier usuario de la red, y convirtiéndola en nueva imagen apropiable para comenzar un nuevo ciclo.

Como antecedente a la idea del *ciclo de las imágenes*, se encuentra la teoría de **Gilbert Simondon**, por la cual se presenta un ciclo de la imagen mental dividido en cuatro fases bien diferenciadas que parten de las imágenes pre-perceptivas, las que surgen en el encuentro entre el organismo [realidad perceptivo-motriz] y el medio [objeto], las provenientes del recuerdo de dicho encuentro y, por último, la saturación de la realidad simbólica, que desemboca en la invención creadora. Es en este punto, cuando el ciclo vuelve a comenzar a otro nivel (Simondon, 2013).

Sin más dilación, pasaremos a desglosar los componentes del *ciclo de las imágenes*:

1. IMÁGENES DURMIENTES

(Alojadas en Red)

2. BÚSQUEDA A LA DERIVA POR INTERNET

(Cíber-Flâneur)

3. APROPIACIÓN

(Motivada por el Punctum)

4. DES- CONTEXTUALIZACIÓN (Silenciar la imagen)

5. RE- CONTEXTUALIZACIÓN (Aportar un nuevo sentido)

6. COLABORACIÓN (Autoría compartida)

7. COMPARTICIÓN EN INTERNET

(Reconversión en imagen durmiente)

EL
CICLO
DE
LAS
IMÁGENES

Figura 2.2.1. Infografía sobre el ciclo de las imágenes.

2.2.1. EL PROCESO DE BÚSQUEDA. FLÂNEUR, SERENDIPIA Y APROPIACIÓN

Una vez que hemos comprendido la conectividad como factor inherente a la sociedad y cultura actual, así como las prácticas artísticas surgidas tras la aparición de Internet, es necesario arrojar luz sobre la relación que existe entre el usuario y la red en lo que a navegación respecta. Si bien es cierto que cada usuario posee una relación particular con el contenido alojado online, podemos distinguir dos tipos de métodos de búsqueda en la red. Por un lado, encontramos un método de búsqueda directo, es decir, empleando las palabras necesarias para encontrar aquello que se busca. Por ejemplo, si un usuario desea conseguir información o imágenes sobre árboles, únicamente debe introducir el término correcto en el buscador, el cual le devolverá un sinfín de resultados afines a dicha búsqueda. Sin embargo, por otro lado, podemos distinguir un método de búsqueda centrado en la navegación a la deriva, el denominado *browsing*³, por el cual se *pasea* por la red hasta que se encuentre algún elemento interesante. Este concepto de browsing entendido como paseo por la red podría vincularse a la idea de *flâneur*, expuesta por **Charles Baudelaire** por la cual se describe la ciudad como un libro y al paseante como su lector. En este contexto, el término *flâneur* [o, en este caso *cíber-flâneur*] supone una metáfora de lo que llamaríamos “la ciudad de la red” en la cual se considera al usuario de Internet como un paseante absorto ante los escaparates digitales, ya se trate de la *news feed* dentro de una red social, el motor de búsqueda de *Google Imágenes*, o *Google Street View* (Martín Prada, 2018). Del mismo modo, Joan Fontcuberta reflexiona acerca de este deambular por la red en su ensayo *La furia de las imágenes*, si bien lo relaciona con la *serendipia*, o hallazgo fortuito (Fontcuberta, 2016), entendida como fecundidad del azar (Chéroux, 2009). Es decir, un usuario, tras deambular por la red de una manera despierta y siendo consciente de aquello que se cruza en su camino [aquello que conocemos por *flâneur*], descubre algo valioso de manera inesperada [*serendipia*]. Pero, ¿qué hace que un usuario detenga su deambular por la red? Expresándolo de otro modo, ¿qué tiene ese hallazgo de especial frente a otros elementos o imágenes? Es en este momento cuando entra en juego la teoría del pensador francés **Roland Barthes** quien, en su escrito *La cámara lúcida*, expuso el concepto de *punctum* en relación a la fascinación sin respuesta que puede producir una fotografía en un individuo que la observe. Para Barthes, este sentimiento de fascinación, el *advenimiento*, no es algo que se pueda buscar, sino que punza al espectador sin explicación alguna y lo atrae hacia una imagen irremediablemente (Barthes, 1980). De este modo, aquí se propone el *punctum* como el motivo que fuerza al espectador a fijarse en una imagen concreta de entre la infinidad de imágenes que existe en la red. Así, si aplicamos estos conceptos al proceso creativo de un artista post-Internet, podemos llegar a la conclusión de que, durante el proceso de búsqueda a la deriva por la red (*flâneur*) llega a darse una mimesis entre el artista y la imagen que encuentra de manera azarosa (*serendipia*), al sentir un profundo *advenimiento* (producto del *punctum*), y dicha conexión propicia en el artista el deseo de atesorar dicha imagen. Es así, como surge el *apropiacionismo*.

³ *Browse*: (del inglés) mirar o echar un vistazo casualmente o al azar. Asimismo, *browser* podría traducirse como navegador web.

Sería un poco descabellado reducir el origen del **apropiacionismo** al deseo de atesorar una imagen después de sentir atracción por la misma, sin antes exponer la situación que propicia dicho comportamiento. No podemos negar que este interés por recoger imágenes [o cualquier información en general] solo puede darse en la época actual, debido a la revolución digital que trajo consigo la generalización masiva de Internet. Como se ha mencionado anteriormente, Internet es un recurso que se nutre de la colaboración entre usuarios: unos cuelgan información, y otros acceden a ella pudiendo, a su vez, compartirla con otros usuarios. Este flujo continuo de información produce una sobrecarga en la red que acaba por emborronar el concepto de autoría, desmaterializando los contenidos y desbordando los canales existentes (Fontcuberta, 2016), del mismo modo que la sociedad de consumo empuja al usuario a desear *tenerlo todo*. Pero, sobre todo esto, impera el concepto de la **muerte del autor**, expuesto por Roland Barthes en *El susurro del lenguaje* (Barthes, 1987), por el cual se afirma que la verdadera unidad de la obra no está en su origen, sino en su destino, es decir, en el espectador, y la interpretación que éste quiera darle (Sobre Barthes, en **Martín Prada**, 2001). Siendo así, se podría definir la apropiación como el acto de tomar una imagen [o cualquier tipo de información] y extirparla de su contexto original, para posteriormente dotarla de un nuevo significado. En palabras de **Joan Fontcuberta**, "La imagen no pertenece a quien la hace, sino a quien la utiliza" (**Godard** en Fontcuberta, 2016: 56).

Dentro del ámbito de la creación artística y respecto al apropiacionismo digital, podemos encontrar diversas prácticas derivadas de las particularidades de los archivos en línea. Existen **bancos de imágenes gratuitas** y que se pueden descargar de manera libre, estando también habilitadas para su uso comercial [algunos de ellos serían www.pixabay.com o www.freimages.com]. Del mismo modo, existen **bancos de imágenes** que ofertan fotografías con derechos para comprar, adquiriendo acceso al archivo deseado con gran calidad, previo **pago** de una cantidad estipulada [algunos de ellos serían www.iStock.com o www.shutterstock.com]. En este sentido, es conveniente recordar la polémica que surgió en torno a la figura de **María Cañas**, quien compró una imagen de stock para realizar el cartel de la XIV edición del Festival de Cine de Sevilla, desconociendo que se trataba de un fragmento de una obra del ilustrador estadounidense Walter Popp, cuyo nombre no referenció. En declaraciones de la propia Cañas, y defendiendo su postura contemporánea frente a las críticas:

"Entiendo la cultura como una construcción colectiva. Yo digo que soy una archivera de imágenes y vivo con fascinación esta sobreabundancia. Internet es una especie de archivo orgánico, que me sirve para investigar y hackear. Yo siempre he utilizado el collage, juego con las remezclas, y nunca he tenido problema" (María Cañas en Ávila, 2017).

Sin embargo, y a pesar de la polémica generada en torno a este acontecimiento, algunos artistas [estos *Pro-Surfers* que llamó **Marisa Olson**] continúan encontrando nuevas maneras de crear, buscando resquicios en los límites de lo que se entiende como correcto o incorrecto. Volviendo a los bancos de imágenes de stock, podemos observar que las imágenes que se muestran para ser compradas cuentan con marcas de agua para evitar que alguien se las apropie sin pagar. Esto no parece importarle a la artista **Lola Zoido**, quien recientemente compartió en su cuenta de Instagram una animación realizada a partir de una imagen que cuenta con dicha marca de agua, procedente de un banco de stock.



Figura 2.2.1.1. *Título desconocido*, s.f. Lola Zoido. Animación 3D a partir de imagen de stock.

Debido a cuestiones de licencia, copyright y privacidad, muchas de las imágenes colgadas en línea no se encuentran disponibles para ser simplemente descargadas en el dispositivo, por lo que los artistas se encuentran con diversas trabas a superar si realmente están interesados en una imagen concreta, lo que les impulsa a recurrir a soluciones más creativas. Esta situación comúnmente ocurre a la hora de obtener contenido proveniente de aplicaciones como Instagram, *Google Maps*, *Google Earth* o *Google Street View*, mientras que otras redes sociales como Facebook dejan el permiso de descarga en manos del individuo que la haya subido.

- Capturando la pantalla

Las capturas de pantalla se han convertido en un recurso bastante recurrente a la hora de obtener imágenes de Internet que no se encuentran disponibles para su descarga. Se trata de una función bastante útil, ya que otorga acceso libre a cualquier imagen que exista en la red, si bien nunca contará con la misma calidad que la imagen original.

Con el ojo entrenado de un turista que fotografía las ciudades que visita, la artista neozelandesa afincada en Londres **Jacqui Kenny** captura la pantalla de su ordenador mientras viaja virtualmente por países como Mongolia, Argelia o Perú, sabiendo la escasa probabilidad que existe de que llegue a transitar por dichos lugares, debido a la agorafobia

que padece (Kenny, s.f.). Además de en su página web, la artista muestra sus obras al público en su perfil de Instagram @streetview.portraits.



Figura 2.2.1.2. *Holding hands, Mongolia*. Jacqui Kenny, s.f. Impresión digital de archivo, firmada y numerada de una edición de 500 ejemplares. 7x7 pulgadas incluyendo el marco blanco (imagen 5.1 pulgadas aprox.).

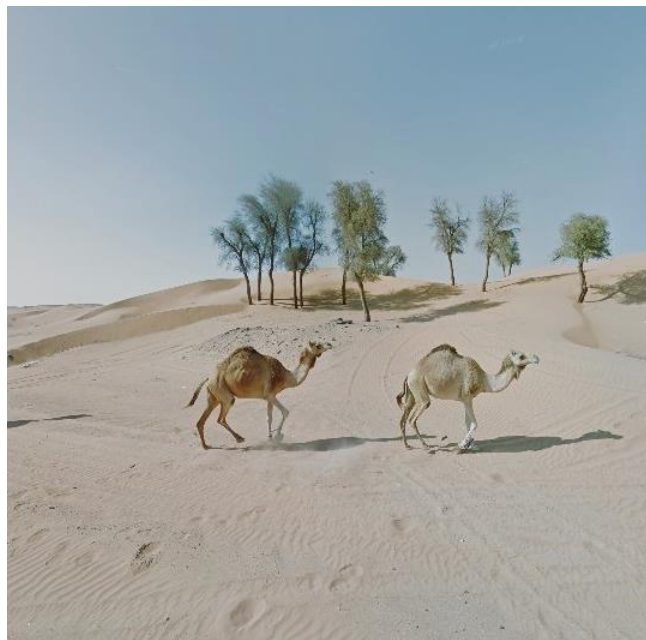


Figura 2.2.1.3. *Synchronised camels, United Arab Emirates*. Jacqui Kenny, s.f. Impresión digital de archivo, firmada y numerada de una edición de 500 ejemplares. 7x7 pulgadas incluyendo el marco blanco (imagen 5.1 pulgadas aprox.).

- Fotografiando la pantalla

Sin embargo, al fotógrafo alemán **Michael Wolf** se le ocurrió una solución innovadora frente a las capturas de pantalla. Para su serie *A series of unfortunate events*, Wolf decidió colocar un trípode con su cámara frente al ordenador, para fotografiar individuos en situaciones comprometidas que encontraba en lugares remotos del globo, a la vez que viajaba a la deriva por el servidor de Google Street View.



Figura 2.2.1.4. 51, de la serie Street View: *A series of unfortunate events*. Michael Wolf, s.f. Fotografía a la pantalla del ordenador.

2.2.2. EL ARCHIVO COMO ADQUISICIÓN Y LAS IMÁGENES DURMIENTES

El siguiente paso lógico tras un proceso de navegación por la red y apropiación de imágenes en línea, parece ser la creación de un archivo como sistema de guardado de las mismas. Sin embargo, no podemos reducir la idea de archivo únicamente a un método de almacenaje, pues su materialización conlleva un trasfondo teórico asociado al contexto y la función con los que ha sido creado. Según **Anna María Guasch**, en su libro *Arte y Archivo: 1020-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*:

Si el almacenar o coleccionar consiste en «asignar» un lugar o depositar algo -una cosa, un objeto, una imagen- en un lugar determinado, el concepto de archivo entraña el hecho de «consignar». Si bien, como señala Derrida, el principio arcóntico del archivo es también un principio de agrupamiento, y el archivo, como tal, exige unificar, identificar, clasificar, su manera de proceder no es amorfa o indeterminada, sino que nace con el propósito de coordinar un «corpus» dentro de un sistema o una sincronía de elementos seleccionados previamente en la que todos ellos se articulan y relacionan dentro de una unidad de configuración predeterminada (Guasch, 2011: 10).

Sin embargo, Guasch considera necesario establecer una separación entre las prácticas de almacenamiento, colección y acumulación; y el archivo comprendido como *hypómnema* [acto de recordar] (Guasch, 2011). De esta forma, defiende que el archivo ha de corresponderse con el aspecto documental de la memoria colectiva, rescatándola del olvido y convirtiéndola en simulacros de lo vivo. Respecto a este argumento, el concepto **memoria colectiva** puede entenderse como testigo de las características y particularidades de una época, (Guasch, 2011) a la vez que define los intereses y la condición de los artistas del momento. Según Jorge Luís Marzo, el archivo se puede entender como la recopilación de una actividad que deja tras de sí elementos que nos permiten acercarnos a “la forma contemporánea del relato cuya razón de ser no es establecer lo cierto de su contenido, sino lo plausible de su historia” (Jorge Luis Marzo en Baixauli y González Gea, 2017). Así, podemos comprender que el contexto histórico de **Aby Warburg** condicionó la creación de su *Atlas Mnemosyne*, del mismo modo que la situación actual ha arrojado los condicionantes para que **Jon Rafman** lleve a cabo su serie *9 eyes* mediante capturas de pantalla de *Google Street View*. Tal y como se expone, ambas obras parten de la creación de un archivo, a la vez que ejemplifican las características de su tiempo, remitiendo la primera a lo puramente analógico de principios del siglo XX; y a una *digitalidad*⁴ latente, en el caso de la segunda.

⁴ El concepto **digitalidad** remite a la condición de vivir en una cultura digital, y fue expuesta por Nicholas Negroponte en su libro *Ser digital*. NEGROPONTE, Nicholas, 1995. *Ser digital*. New York City: Alfred A. Knopf.



Figura 2.2.2.1. *Atlas Mnemosyne*, Panel N° 39, Aby Warburg, 1924-1929, Fotografías y dibujos sobre panel.



Figura 2.2.2.2. Sin Título, de la serie *Nine Eyes of Google Street View*, 2009. Captura de pantalla de Google Street View.

Basándonos en esta idea, y teniendo en cuenta la condición de la era digital, parece razonable pensar que el archivo realizado por los artistas de este período se caracterizará también por una saturación de imágenes en continuo tránsito y reordenación. De este modo, encontramos creadores post-Internet cuya obra se basa en la acumulación masiva de imágenes a modo de colecciones que son ordenadas y clasificadas en la búsqueda de un sentido unitario y de conjunto (Fontcuberta, 2016). Estos nuevos archivos se ajustan al concepto modular de la base de datos, que permite la reagrupación de elementos en cualquier momento, premiando las múltiples posibilidades de combinación y seriación (Guasch, 2011), así como la yuxtaposición de elementos de diversa procedencia para establecer comparativas fruto de la identificación y catalogación (Martín Prada, 2015) y remiten al carácter acumulativo que define a la red. En palabras de **Hans Peter Feldmann**:

“Somos lo que acumulamos en la vida.” (Hans Peter Feldmann en Fontcuberta, 2016: 186)

Así, podemos aportar una nueva definición al perfil del artista post-Internet: la de recolector o coleccionista que acumula archivos para crear estructuras significativas que prevalecen sobre los valores de la imagen singular y autónoma (Fontcuberta, 2016). Sin embargo, esta idea del coleccionismo de imágenes se torna opuesta a la figura del fotógrafo al uso que toma sus propias fotografías. Es por este motivo que **Joachim Schmid** insta a la humanidad a dejar de tomar fotografías hasta que se hayan agotado las que ya existen (Schmid, 2013), del mismo modo que **Oliver Laric** afirma: “No veo ninguna necesidad en producir imágenes – todo lo que podría necesitar existe, es sólo cuestión de encontrarlo” (Oliver Laric en Martín Prada, 2018: 107). Del mismo modo, Fontcuberta considera necesario:

Analizar la fascinación por las fotos salvadas de la destrucción o del olvido: gesto arqueológico propio de la modernidad. En una etapa de saturación de imágenes, el énfasis gira hacia la serie y la colección, desplazando el anterior interés por las cualidades de una imagen específica y la empatía poética que pueda generar por otro interés por las relaciones íntimas entre las imágenes, sus correspondencias y analogías. (Fontcuberta, 2016:177)

Esta etapa de saturación de imágenes que apunta Fontcuberta es fruto de la actividad frenética de los usuarios de Internet y su producción masiva y continua de imágenes. Según **Susan Sontag**, el ser humano “visiona la realidad como una presa exótica que el diligente cazador-con-cámara debe rastrear y capturar”, lo cual lo convierte en un usuario prolífico en la red (Sontag, 2006: 84). Así, ante este vasto archivo fotográfico alojado en la red, el artista deviene un consumidor de dicha producción colectiva, pudiendo acceder a todo tipo de material para su trabajo, sin importar su procedencia, favoreciendo una desterritorialización del imaginario contemporáneo y de la producción global. (Bourriaud, 2009). Sin embargo, es tal la cantidad de imágenes existente en línea que sería imposible para un usuario asumir o abarcar tanta información, ya que ésta no hace más que aumentar exponencialmente día tras día (Bourriaud, 2009), hasta convertirse en una memoria global (Martín Prada, 2011). Aun así, puede considerarse al artista post-Internet como un observador activo de la red, que captura imágenes en lo que la artista **María Cañas** denomina *cacerías archiveras* (Cañas, 2017), para ir adquiriendo su pequeña parcela de material existente en línea. Asimismo, esta necesidad del artista [y del usuario en general] de adquirir información virtual responde a la sociedad de consumo actual pues, de acuerdo con **Jean Baudrillard**, “la circulación, la compra, la venta, la apropiación de bienes y de objetos/signos diferenciados constituyen hoy nuestro lenguaje, nuestro código, aquello mediante lo cual la sociedad entera se comunica y se habla (Baudrillard, 2009). Pero no solo se adquiere con el acto de la apropiación, sino que el acto de fotografiar en sí, según **Susan Sontag**, ya supone una adquisición intrínseca de aquello que se ha retratado, por lo que, quienquiera que se apropie de una imagen, también se apropia de su contenido (Sontag, 2006), convirtiendo al artista post-Internet no solo en archivista de imágenes, sino de realidades:

Las fotografías son un modo de apresar una realidad que se considera recalcitrante e inaccesible, de imponerle que se detenga. O bien amplían una realidad que se percibe reducida, vaciada, percedera, remota. No se puede poseer la realidad, se puede poseer (y ser poseído por) imágenes (Sontag, 2006: 229)

Frente a esta necesidad patológica de adquirir imágenes, **Anna María Guasch** ve necesario separar el archivo ligado a la cultura objetual, basado en los sistemas de memoria materiales; del archivo apoyado en lo virtual, de índole más flexible y cambiante, y basado en las imágenes adquiridas en línea (Guasch, 2011). Así, un ejemplo de archivo material sería *La campana hermética* de **Francesc Torres**, una exposición en la cual exhibe una multitud de juguetes, objetos e imágenes que ha ido acumulando a lo largo de su vida (MACBA, 2018). Por su parte, *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr*, el archivo de puestas de sol apropiadas de la red social Flickr de **Penelope Umbrico** es paradigma del archivismo fotográfico digital. Por su parte, la obra del artista español **Andrés Pachón** se encuentra a medio caballo entre estas dos tipologías archivistas pues, en su metodología las incluye a ambas. Para su serie *Tropologías* [I-V], Pachón se sirvió de reproducciones faciales de

escayola y fotografías, procedentes de expediciones coloniales dieciochescas y decimonónicas, archivadas en museos arqueológicos nacionales, que fueron traídas a Europa para estudiar la fisonomía de la población indígena del lugar. A partir de estos archivos, y empleando técnicas de recomposición y reordenación de archivo propias de los medios digitales, fue capaz de desarrollar una obra infográfica que combina el presente y el pasado de las técnicas archivísticas (MEC, 2015).

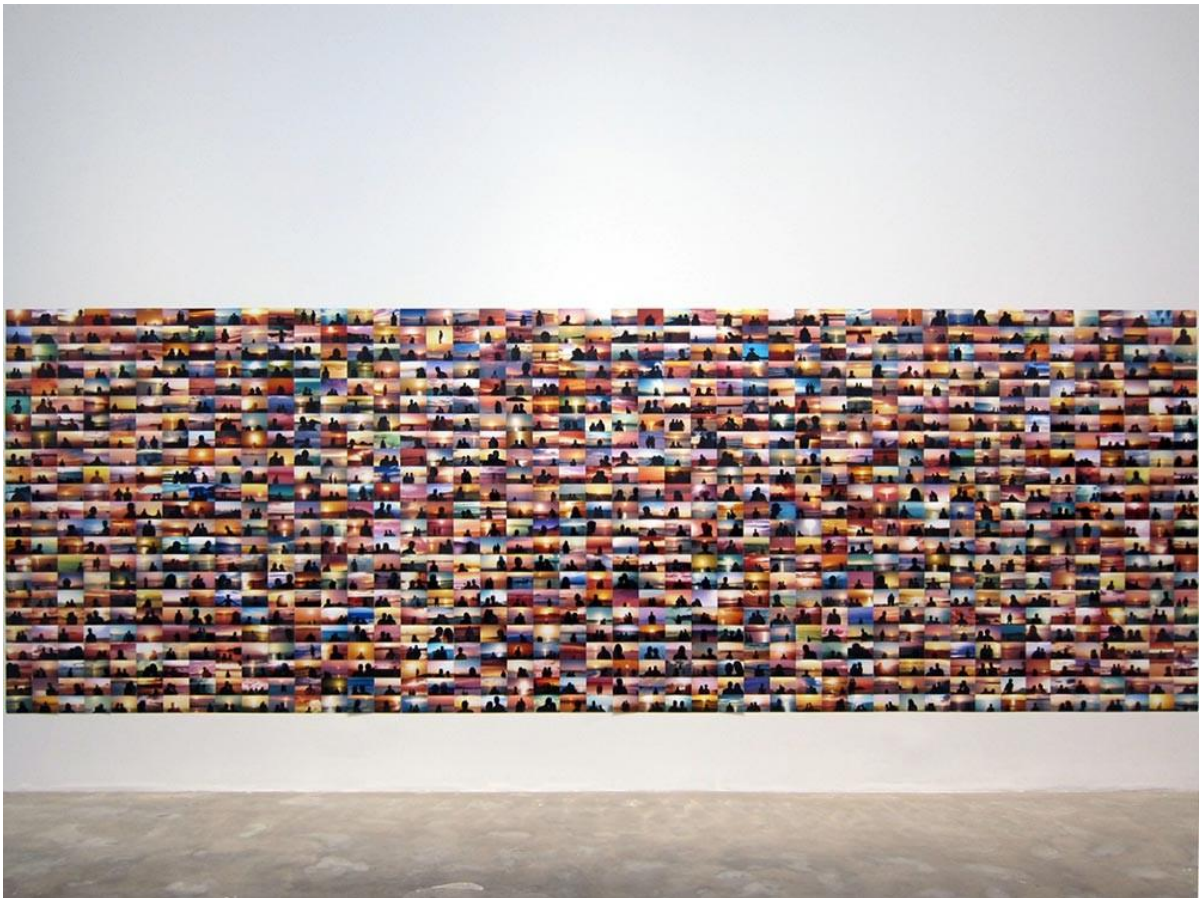


Figura 2.2.2.3. *Sunset Portraits*, 2011. Imágenes de puestas de sol apropiadas de la red social Flickr, Impresión cromogénica. 4x6 pulgadas cada imagen, Instalación en la Galería PACE de Nueva York. Penelope Umbrico.



Figura 2.2.2.4. *La campana hermética*, 2018, Exposición configurada en torno al archivo de la memoria. MACBA Barcelona. Francesc Torres.



Figura 2.2.2.5. *Tropologías V*, 2014, Infografía digital creada a partir de archivo arqueológico. La New Gallery Madrid. Andrés Pachón.

Sin embargo, no podemos limitar el concepto de apropiación al ámbito digital, pues dentro de las prácticas post-Internet se comprende un cierto analogismo impregnado de digitalidad que será desarrollado más adelante en este escrito. De este modo, es posible establecer una segunda división en lo que respecta al archivo fotográfico relacionado con las prácticas artísticas contemporáneas. Esta división viene motivada por la naturaleza material de las imágenes, ya sea analógica o digital, y el sistema elegido para su almacenaje, de nuevo físico o virtual. De esta manera, en un primer grupo podemos encontrar la serie de **Joachim Schmid** *Bilder von der Strasse*, conformada por un vasto archivo de fotografía analógica encontrada que, posteriormente es montada sobre cartulina para ser expuesta. A su vez, el otro grupo estaría conformado por aquellos archivos en los que la imagen se muestra en píxeles. Como ejemplo de este segundo grupo, podríamos encontrar las capturas de pantalla de **Mishka Henner**, tomadas para su obra *Dutch Landscapes*, que muestran vistas cenitales de lugares censurados al público por el gobierno neerlandés en el servicio de *Google Earth*. Teniendo en cuenta su naturaleza, este archivo se corresponde con el mundo digital ya que, desde el colgado en línea de las imágenes originales por parte de Google, hasta su apropiación por parte de Henner, nunca han abandonado el formato píxel (Henner, s.f.). Del mismo modo, la obra de **Thomas Sauvin** representa un género híbrido dentro de estos dos grupos, pues su serie *Beijing Silvermine* engloba una recopilación y acumulación de fotografía vernácula⁵ proveniente de un vertedero en China. Estas fotografías llegan a las manos de Sauvin en forma de negativos, los cuales digitaliza y, posteriormente almacena virtualmente (Sauvin, s.f.), uniendo así los conceptos de fotografía analógica y digital dentro de un mismo archivo.



Figura 2.2.2.6. *Bilder von der Strasse*, 1982-2012, Fotografía encontrada en la calle montada sobre cartón, 29.5 × 21.5 cm, The Photographer's London, Joachim Schmid.

⁵ **La fotografía vernácula**, descrita en el libro homónimo de Clément Chéroux, es toda aquella imagen que permanece ajena al flujo mundial del capital, habiendo estado inicialmente destinada al consumo personal o privado. Se trata, por tanto de fotografía utilitaria, doméstica y heterotópica porque se sitúa fuera de lo digno de interés para las instancias que legitiman el arte y la cultura (Chéroux, 2014: 12)



Figura 2.2.2.7. *Dutch Landscapes*, 2011, Archival pigment prints, 80x90 cm, Mishka Henner.



Figura 2.2.2.7. Imagen de la serie *Beijing Silvermine*, 1985-2005, Fotografía digitalizada a partir de negativos encontrados, Thomas Sauvin.

Llegados a este punto, resulta interesante arrojar luz sobre el método del artista a la hora de archivar. Como bien se ha mencionado anteriormente, los artistas post-Internet se caracterizan por una fuerte influencia del mundo digital, motivo por el cual sus prácticas creativas tienden a estar relacionadas con el mundo virtual, aunque no siempre es el caso. Siendo así, podemos esbozar levemente los métodos archivísticos más característicos de esta era. La creación plástica contemporánea está experimentando un revival de la fotografía analógica, principalmente a través de negativos antiguos rescatados de archivos olvidados, adquiridos, a menudo, en mercados de segunda mano. Es el caso del artista francés **Thomas Sauvín**, cuyas fotografías apropiadas provienen de un vertedero en Pekín (Sauvin, s.f.), o el de **Kensuke Koike**, quien adquiere sus imágenes originales en rastros y mercadillos (Koike, s.f.). Sin embargo, existe una diferencia sustancial entre ambos artistas pues, mientras Koike acumula sus imágenes originales en archivos físicos, Sauvín se ve obligado a, además de almacenar de manera física los negativos, archivar virtualmente dichas imágenes digitalizadas. Es de este modo que nos topamos con el archivo virtual, es decir, con imágenes que, sin importar su origen o materialidad, se encuentran transformadas en configuración pixel y almacenadas en dispositivos digitales. Según **Martín Prada**, esto ocasiona el surgimiento de una nueva estética que podríamos denominar de la *transmisión digital* en la que la imagen es “siempre traducción, codificación y decodificación numérica, donde la imagen es su propia reproducción” (Martín Prada, 2018: 98). De esta manera, en el caso de Koike, existe una imagen original, y todas las reproducciones que surjan a raíz de ella no serán más que copias. Sin embargo, en el caso de Sauvín, al partir de negativos, no se cuenta con una pieza original física, por lo que todas las reproducciones surgidas de la digitalización de dichos negativos tendrán el mismo estatus pues “no hay imagen original en el ámbito online” (Martín Prada, 2018: 97). De esta manera, entendemos que los artistas cuyo archivo digital nace en Internet presentan el mismo problema respecto al estatus de sus fotografías, teniendo como ejemplo el caso de **Thomas Ruff** y su serie *JPEGS*, un conjunto de 36 imágenes de baja calidad apropiadas y agrandadas para distorsionar la imagen y resaltar el pixelado. En este caso, se muestra como Ruff descargó numerosas imágenes procedentes del vasto archivo global de Internet, para posteriormente archivarlas en su propio ordenador y finalmente tratarlas para convertirlas en obra. De este modo, descubrimos que cualquier dispositivo digital empleado para almacenar imágenes digitales o digitalizadas se convierte, automáticamente en un medio de archivo. De este modo, tanto el sistema de carpetas de un ordenador, como la galería imágenes de un teléfono móvil son archivos en los cuales se pueden encontrar fotografías realizadas empleando el dispositivo, imágenes descargadas de la red, o capturas de pantalla de imágenes efímeras compartidas en redes sociales por otros usuarios. Asimismo, y respecto a las redes sociales, los desarrolladores han descubierto el importante potencial que se esconde en el intercambio de imágenes, lo que les ha conducido a idear funciones de guardado de publicaciones que permitan crear un archivo virtual y en línea a partir de imágenes de otros usuarios.

Como bien se ha explicado en el apartado anterior, estas fotografías apropiadas a las que nos referimos [tanto de naturaleza analógica, como digital], y que conforman los archivos, han llegado hasta los artistas fruto de serendipias, y provenientes de algún lugar de almacenaje previo, ya fuera la propia web, o un viejo baúl con diapositivas olvidadas. Respecto a estos

espacios de almacenaje, se refiere la idea de que se trata de basureros de imágenes, donde se depositan las fotografías que han cumplido su función inicial, determinadas a desaparecer, a no ser que alguien las rescate de su desafortunado destino (Fontcuberta, 2016). De esta manera, los artistas se convierten en *carroñeros de la imagen*, concepto ya apuntado por **Walter Benjamin** en su *Libro de los Pasajes*:

El artista moderno y el historiador son coleccionistas de desechos, que hurgan en los vertederos para separar y clasificar partes recuperables de los desperdicios. (Walter Benjamin en Fontcuberta, 2016: 75)

Frente a esta idea de la “fotografía basura”, usada y olvidada, se propone el concepto de ***imagen durmiente***⁶ para englobar a aquellas imágenes que, tras cumplir su función inicial, se encuentran en estado catatónico, a la espera de ser revividas por otros usuarios que busquen darles un nuevo uso. Este concepto podría entenderse como la existencia de múltiples vidas de la imagen, así como la creencia ciega en reencarnaciones múltiples, o incluso simultáneas. Si bien es cierto que el pensamiento de Benjamin está enfocado a la fotografía analógica, entendida como objeto que puede, materialmente, ser arrojado a la basura, en la era digital es casi imposible el borrado completo de una imagen [debido a la posibilidad de subida, apropiación y resubida de las mismas], por lo que ésta restaría perenne en la red, pudiendo estar disponible para cientos de miles de usuarios décadas después de haber cumplido su función inicial. Así, y contrario al pensamiento de Benjamin o Schmid, estas imágenes digitales no son tiradas a la basura después de su uso, sino que permanecen en su lugar de origen a la espera de ser, de nuevo, reactivadas, revividas o recicladas. Mientras tanto, permanecen *durmientes*.

⁶ Término inspirado en (Fontcuberta, 2014: 75)

2.2.3. DESCONTEXTUALIZACIÓN. LUMPEN, TROUVÉE Y FRAGMENTACIÓN

Existen dos formas de aproximarse a una **imagen durmiente**. Por un lado, encontramos a artistas que únicamente se apropian de estas fotografías y, sin más, las agrupan en una mezcla irregular libre de conciencia estética. Un ejemplo de este grupo serían los *Bilder* de **Hans Peter Feldmann**, libros producidos por el propio artista en los cuales reúne selecciones de fotografías encontradas de carácter banal y ordenadas temáticamente (MACBA, s.f.). Este uso de las imágenes encontradas fue nombrado **Foto Lumpen** o **Lumpenfotografie** por el artista **Franco Vaccari** en referencia a la labor archivística heterogénea de **Joachim Schmid** (Fontcuberta, 2016). Por el otro lado, hallamos la denominada **photo trouvée** que, si bien su traducción del francés sería literalmente fotografía encontrada, posee una carga conceptual que va más allá de una simple imagen apropiada, pues implica la aportación de una conciencia nueva sobre su función anterior. En palabras de **Joan Fontcuberta**, “lo importante no es a qué mano fue a parar [la imagen], sino qué nuevo sentido ha adquirido como fruto del desplazamiento” (Fontcuberta, 2016: 58). Un ejemplo de este segundo grupo sería la obra de John Baldessari *Crowds with Shape of Reason Missing*, que emplea fotografías de las cuales se elimina el contexto principal [y su función inicial] para establecer un nuevo significado aportado por el artista. En este caso, Baldessari recoge fotografías de multitudes reunidas por una razón, para posteriormente cancelar el motivo de esa reunión mediante planos de color blanco, dejando ese motivo a la imaginación del espectador. Este es un ejemplo claro de la descontextualización a la que son sometidas las imágenes pertenecientes a este segundo grupo, la cual es necesaria para convertir la imagen en un lienzo *en blanco* sobre el que aportar un nuevo significado. A este respecto, **Joan Fontcuberta** afirma:

Las fotos deben ser mudas para facilitar que nosotros podamos ponerles voz; nuestra voz (Fontcuberta, 2016: 148)

Y también Guasch:

El archivo es simultáneamente adoptado y rechazado hasta el punto que se podría hablar de un *anarchivo* destinado a producir campos de creación dinámicos e inéditos, donde las fuentes iconográficas a las que alude el archivo, más allá de su cualidad documental, buscan desestabilizar el significado original para recontextualizarlo de nuevo (Guasch, 2011: 227).

Retornando al ejemplo anterior, la obra de **John Baldessari**, *Crowds with Shape of Reason Missing, Example 4*, podemos comprender la serie de pérdidas de contexto que ha sufrido la imagen inicial desde su origen. En primer lugar, la fotografía primigenia, proveniente de una película antigua, ha sido despojada de este contexto cinematográfico, para pasar a formar parte del archivo creativo personal del artista, previo a la creación de obra. Posteriormente, la imagen ha sido reproducida y adaptada a una técnica de estampación gráfica [mixografía] para, adaptarse a unas características de reproductibilidad y edición. Por último, la imagen ha sufrido la mayor pérdida de contexto al ver eliminado el concepto principal de la imagen y ser reemplazado por una forma blanca indefinida que cancela todo el significado anterior que pudiera existir, dejando la realidad de lo eliminado como una pregunta sin respuesta (Artnet, 2018).



Figura 2.2.3.1. *Crowds with the shape of reason missing: Example 4*, Mixografía® sobre papel hecho a mano, 76 x 112 cm. Edición de 60 ejemplares. John Baldessari.

Esta idea de emplear masas de color para eliminar el sentido dentro de una imagen ha sido explorada por otros artistas en su proceso de descontextualización de *photo trouvée*. El creador **Johnny Thornton** interviene pictóricamente fotografías analógicas encontradas, para después aportar su gráfica sobre las mismas. Las descontextualizaciones llevadas a cabo por Thornton pasan por la cancelación del fondo de las imágenes mediante pintura opaca de color blanco, resaltando únicamente a los individuos que aparecen en ella. De esta manera, pierden el sentido de sujetos en un contexto, para pasar a encontrarse en un limbo indeterminado.



Figura 2.2.3.2. *Unknown Couple*, de la serie *Discarded Chimera*, s.f. Intervención pictórica y dibujística sobre fotografía vernácula, Johnny Thornton.

Continuando con la idea de los planos cromáticos como forma de cancelación de un contexto, encontramos la obra plástica de la artista británica **Naomi Vona** y su serie *Saluti dal Futuro*. Esta serie está compuesta por más de doscientas postales vintage rescatadas, todas ellas originales, sobre las cuales ha intervenido mediante recortes manuales de papel y dibujando patrones de lunares. Así, la técnica del collage se impone, a modo de aplicación de fragmentos neutralizadores, sobre una situación y un entorno que remiten a un pasado remoto y que la artista busca contrastar con el tiempo presente, a modo de comunicación inter temporal con un hipotético receptor de cada postal (Saatchi, 2018). Esta pieza de **Naomi Vona** está íntimamente relacionada con la pieza *Worship*, presentada en los anexos de este escrito.

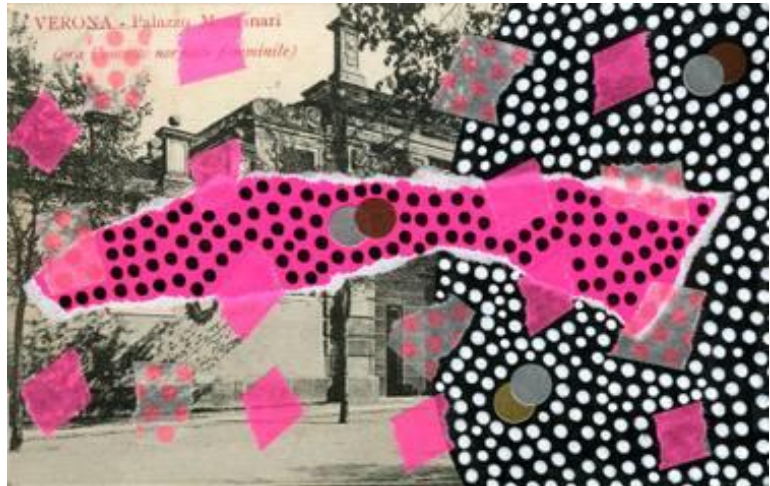


Figura 2.2.3.3. *Saluti dal futuro: 012*, de la serie *Saluti dal futuro*, s.f. Collage, 3,5x 5,6 pulgadas. Naomi Vona.

Otra forma de descontextualización a la que recurren muchos artistas contemporáneos es la **fragmentación** de la imagen. Una vez la imagen ha perdido su significado inicial, las imágenes son divididas, tomando porciones de aquí y de allá para formar una nueva imagen. En este punto encontramos la obra de **Jenny Odell**, una artista multidisciplinar que, entre otras de sus obras cuenta con *63 Trump Mouths*, una infografía creada a partir de vídeos de discursos del actual presidente de los Estados Unidos, Donald Trump, recortando su boca en pleno locución (Odell, s.f.)

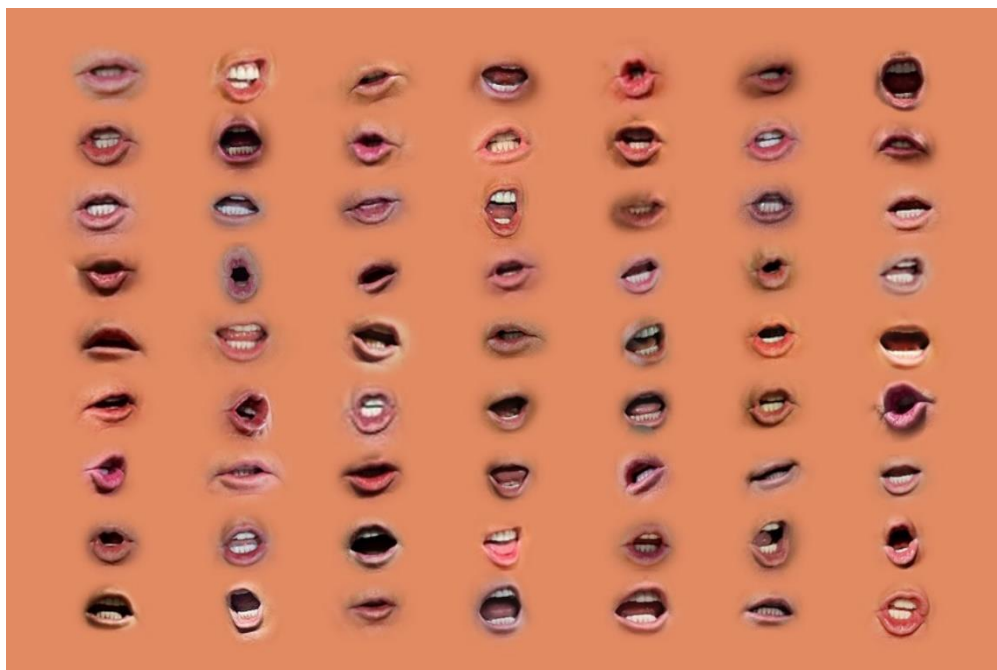


Figura 2.2.3.4. *63 Trump Mouths*, 2016, Infografía digital, Jenny Odell.

En el ámbito de la fragmentación como modo de descontextualización también podría enmarcarse la obra de la artista surcoreana **Keon Young Park**. Su trabajo gira en torno a la descomposición de fotografías coloreadas impresas sobre papel, y su posterior recomposición sobre un nuevo soporte para aportar una nueva materialidad y un nuevo contexto a la imagen inicial.



Figura 2.2.3.5. *Breath in between*, Fotografía rasgada y pegada sobre papel, 2016, 30x40 pulgadas, Keon Young Park.

La obra de Park es extremadamente esclarecedora llegado este punto pues, su interés por emplear los fragmentos de una fotografía descompuesta para recomponerla en la búsqueda de un nuevo sentido, nos lleva a continuar hilando este ciclo en dirección a la recontextualización de lo anteriormente descontextualizado, y los matices que pueden existir respecto a esta práctica dentro de la era post-Internet.

2.2.4. RECONTEXTUALIZACIÓN. INJERTOS, AUTO-INJERTOS, YUXTAPOSICIÓN Y REMEZCLA

Según afirma Joan Fontcuberta, “la tarea del artista es reponer de intención y función aquellos objetos que han agotado su intención y función originales” (Fontcuberta, 2016: 76). Es por este motivo que la idea de *recontextualización* alude, en primera instancia, a una **reasignación de significado** a un elemento que previamente lo ha perdido. Es por este motivo que son numerosos artistas los que trabajan con la acumulación masiva de imágenes pertenecientes a diversas realidades, para luego aportar una nueva lectura sobre las mismas. Este es el caso del artista francés **Thomas Sauvin** quien, a través de su ingente recopilación de fotografías caseras descartadas de la década de los 80 en China, y su presentación a modo de conjunto, permite esbozar la identidad y costumbres del pueblo chino de la época, si bien esas fotografías fueron tomadas inicialmente con otros propósitos. Asimismo, nos cruzamos con la obra del artista brasileño **Calebe Simões**, cuya obra *Jürgen Werner* lleva el nombre de un anciano alemán que comparte en Instagram fotografías de sus viajes y su familia en los años 80 pero, ¿existe Jürgen Werner en realidad? Lo cierto es que no. La vida de este sujeto no es más que un constructo del artista quien, empleando un vasto archivo de negativos antiguos, explora los conceptos de suplantación de identidad y el *catfishing*⁷ dentro de las redes sociales. Como bien afirma el propio Simões, ni Jürgen Werner existe, ni él sabe alemán, ya que emplea traductores en línea para conseguir llevar a cabo la farsa. Es por este motivo, que la recontextualización de imágenes de archivo cobra un nuevo significado dentro del entorno virtual y la estructura de sentido de las redes sociales.

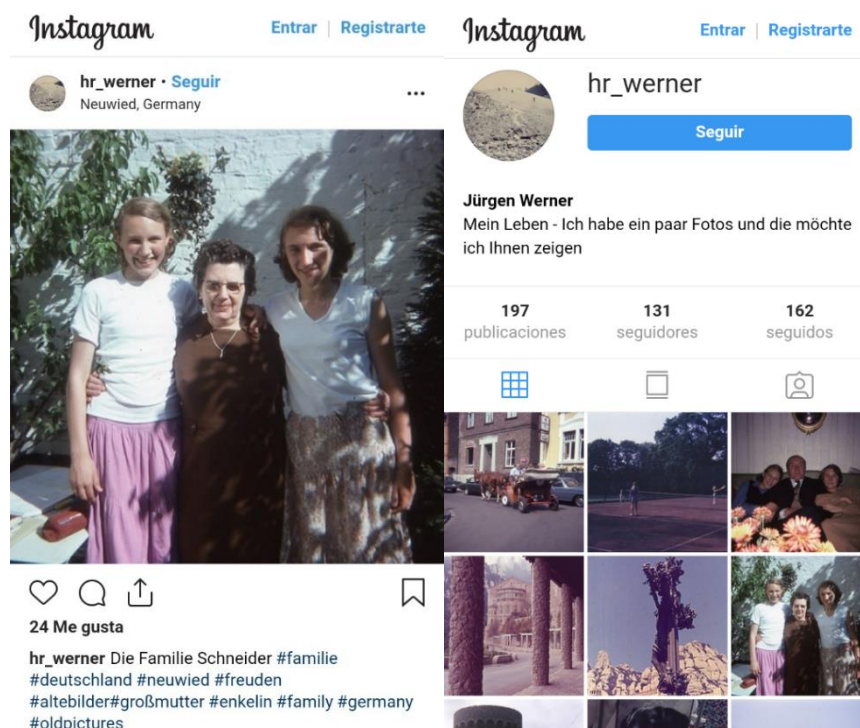


Figura 2.2.4.1. Capturas de pantalla de la obra *Jürgen Werner*, Fotografía apropiada recontextualizada, 2016, Red Social Instagram, Calebe Simões.

⁷ Catfishing: Alguien que finge ser quien no es, especialmente en Internet.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Catfish>

Sin embargo, la reasignación de significado de imágenes que no alteran su configuración física ni formal no es el único método al que recurren los artistas para recontextualizar piezas o resignificar imágenes. Como bien se expone en el apartado anterior, existe un creciente número de creadores que fragmentan las fotografías que adquieren como método de cancelación de su significado previo y, del mismo modo, encontramos artistas que emplean dicha fragmentación para crear obra fruto de la recombinación de las partes. A este respecto y ya en su época, **Walter Benjamin** apuntó a la idea de las múltiples combinaciones de fragmentos, comparándola con un sentido alegórico de la creación:

Benjamin vincula el procedimiento del montaje a la alegoría, que entiende como una respuesta a una primera crisis de la teoría del arte por el arte, es decir, al concepto de la apropiación y vaciamiento de sentido, fragmentación y yuxtaposición dialéctica de los fragmentos y separación entre significante y significado: “la mentalidad alegórica – la propia de Baudelaire y su pasión por el fragmento – selecciona arbitrariamente a partir de un material vasto y desordenado que está a su disposición. Trata de encajar los distintos elementos para hacerse una idea de si pueden o no combinarse: este sentido con aquella imagen o esta imagen con aquel sentido. El resultado es impredecible, ya que no contiene ninguna relación orgánica. (Guasch, 2011: 22)

Así, podemos concluir que estas imágenes recompuestas no son sino herederas de la idea de **Rizoma de Deleuze y Guattari**, que se puede describir como un modelo de organización por el cual los elementos no se encuentran ordenados de manera jerárquica, sino que cualquiera de ellos puede afectar o incidir sobre otro. En un modelo rizomático, cualquier elemento puede incurrir en la concepción o significado de otros elementos dentro de la estructura, sin importar su posición. De este modo, los elementos, o fragmentos colocados de manera desordenada, tienen relación de reciprocidad, y se da lugar a una multiplicidad de combinaciones posibles (Deleuze y Guattari, 1977). Si nos remontamos a ejemplos anteriores, esta idea de rizoma también se muestra en el Atlas Mnemosyne de **Aby Warburg** quien:

Seleccionó, ordenó y clasificó partes de la historia de la humanidad configurando combinaciones que le impulsaron a reconstruir otras de un modo infinito [...]. El método de colgar fotografías en un panel representaba una manera fácil de ordenar el material y reordenarlo en nuevas combinaciones (Guasch, 2011: 24).

Esta intención de reordenación apunta a una concepción flexible de los elementos integrantes de un conjunto, dotándolos de una cierta autonomía, y otorgando el poder del significado global a las combinaciones y los intercambios de fragmentos de un lugar a otro.

Para los artistas post-Internet, la influencia de las nuevas prácticas artísticas digitales es innegable, por lo que se basan en procesos y operaciones propias de programas de edición virtual (Martín Prada, 2018). Sin embargo, y como bien implica la definición del *arte post-Internet*, los artistas englobados dentro de este ámbito no utilizan necesariamente los ordenadores para crear su obra, sino que **analogizan** dichas **funciones digitales** para adecuarlas a su sistema de sentido. De este modo, encontramos conceptos como el copiado y pegado y el cortado y pegado de imágenes dentro de obras de carácter principalmente manual y analógico. Del mismo modo, **Juan Martín Prada** afirma que las prácticas artísticas que engloban las formas del nuevo apropiacionismo digital, están basadas no ya en la

reubicación o descontextualización, sino en operaciones de transformación, integración y fusión de lo apropiado (Martín Prada, 2018), que reciben el nombre de *remix* digital o *remezcla*, en las cuales:

La acción creativa se basa en gestos de incorporación y adecuación de algo dado en un espacio imagen que habrá de acogerlo, así como de modulación, en el sentido de variación de cualidades, de modificación de los parámetros que determinan las propiedades de una imagen (Martín Prada, 2018: 107).

Sobre este tipo de obras, **Anna María Guasch** afirma que son fruto de un proceso de clasificación, reordenación y (re)combinación de la información, aludiendo a la posibilidad infinita de elecciones (Guasch, 2011), y convirtiendo a la obra en un constructo contemporáneo, fruto de la integración de numerosas partes unidas para formar un nuevo todo. En este sentido, podemos establecer tres tipos de arte de remezcla: las imágenes-injerto, las imágenes auto-injertadas, y las yuxtapuestas.

En primer lugar, encontramos las **imágenes-injerto**, que no son sino infografías creadas a partir de la suma de fragmentos de fotografías descontextualizadas. Estas *imágenes-injerto* implican la capacidad del creador de incorporar y adecuar un componente dado en un espacio-imagen nuevo en el que es importante la compatibilidad entre ambos, tanto conceptualmente como visualmente en su integración. El origen de estas *imágenes-injerto* es particularmente digital, fruto de la influencia de la creación de programas de software específico de imagen. Estos programas brindan un espacio de trabajo en el cual se favorecen las combinaciones de fragmentos, lo cual estratifica la imagen y convierte al proceso de creación en un juego reversible de modificaciones en el que existen millones de posibilidades de cara a la imagen final (Martín Prada, 2010). Sin embargo, es importante establecer una diferenciación entre los comandos copiar-pegar y cortar-pegar, pues en el primer caso, al pegar el fragmento destinado al injerto, la imagen original sigue estando disponible en su totalidad, mientras que, en el segundo caso, la acción de cortar implica que dicho fragmento es eliminado de la imagen inicial, quedando huérfana de una pieza. Así, las **imágenes injerto** [que emplean el comando **copiar y pegar**], permiten que el mismo injerto sea empleado en múltiples ocasiones para la creación de otras imágenes, pues el autor siempre podrá volver a la fotografía original y copiar el fragmento de nuevo. La obra de la artista **Orlan** es un claro ejemplo del concepto de *imagen-injerto* pues sus *Self-Hybridizations*, si bien no parten de fotografía apropiada, contemplan el concepto de combinación de numerosas imágenes externas para conformar una nueva, fruto de la mezcla.



Figura 2.2.4.2. *African Self Hybridization*, Máscara de mujer Nigeriana con rostro de mujer Euro-Parisiña, 2000, 49x61 pulgadas, Fotografía a color, Orlan.

Por otro lado, e íntimamente ligadas a la idea de *imágenes-injerto*, se encuentran las ***imágenes auto-injertadas***. Estas imágenes no responden al comando *copiar y pegar* como las anteriores, sino que remiten a su análogo ***cortar y pegar***. Asimismo, y al contrario que en las imágenes-injerto, las imágenes *auto-injertadas* no están formadas por fragmentos de otras fotografías, sino que suponen la reordenación de los elementos ya existentes en la misma. De esta manera, el concepto cortar alude al acto físico de remover una fracción dentro la imagen original, para pegarla en otra zona de la misma, quedando presente en la misma superficie, aunque alterando su orden, y sin perder ningún pedazo. El principal exponente de esta categoría es el artista japonés **Kensuke Koike** quien, en su serie *Single image processing*, transforma fotografías originales vintage, para convertirlas en artefactos en las cuales el orden de los factores [injertos] sí altera el producto. La regla principal de Koike a la hora de realizar sus piezas es que no puede añadirse ningún agente externo, del mismo modo que tampoco está permitido extraer nada de la imagen en la que está trabajando (American Suburb X, 2017). Según afirma el propio artista sobre su proceso creativo y el uso de los *auto-injertos*:

Si tengo muchos ingredientes en mi nevera, puedo cocinar todo lo que quiera, pero algunos ingredientes se quedarán sin usar. Si solo encuentro una zanahoria dentro, deberé cocinarla de la mejor manera posible, cortando, rallando, asando, cociendo, friendo, secando, etc. Con muchos ingredientes probablemente nunca descubriría que la zanahoria en sí misma puede ser un ingrediente sumamente delicioso (Traducido del inglés a partir de Koike, 2018).



Figura 2.2.4. *Complicity*, de la serie *Single Image Processing*, 2012, Fotografía vintage intercambiada, 13,5x8,5 cm, Kensuke Koike.

Asimismo, Koike viene realizando una serie para la cual emplea impresiones digitales, en lugar de fotografías originales, las cuales modifica empleando las bases del comando *cortar y pegar*. Para esta serie, estudia meticulosamente las imágenes para ser capaz de extraer de la misma pequeños fragmentos, los cuales coloca sobre un nuevo soporte, y recompone para formar una nueva imagen completamente nueva e independiente. Del mismo modo, las obras pertenecientes a esta serie son acompañadas de un vídeo⁸ que muestra el proceso de cortado y pegado de los fragmentos.

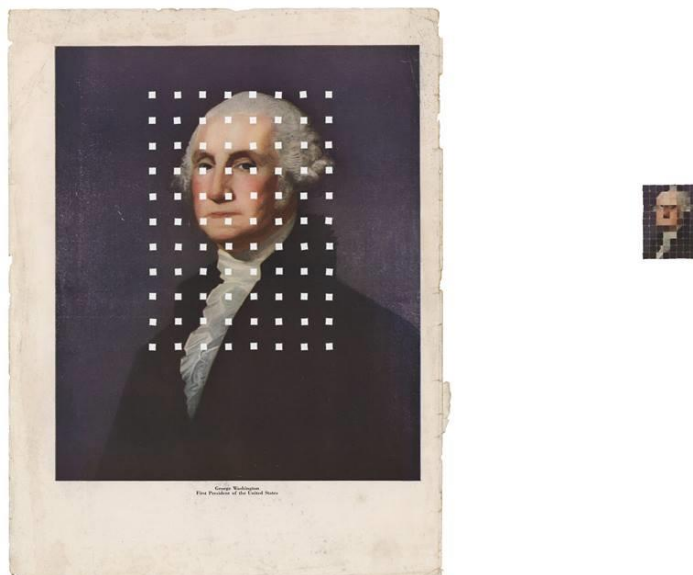


Figura 2.2.5. *Avatar*, de la serie *Today's Curiosity*, 2018, Fotografía vintage intercambiada, Kensuke Koike.

En este contexto, cobra especial sentido la aparición de artistas que trabajan la **yuxtaposición** de fotografías para establecer nuevos sistemas de sentido. De este modo, podríamos destacar *Photogenetic Drafts*, la serie fotográfica de **Joachim Schmid**, en la cual combina y enfrenta dos fracciones de fotografías [provenientes de negativos donados, pero cortados por la mitad] para crear retratos de personas que no existen (Schmid, 2013). Estas imágenes suponen un giro de tuerca a la idea de Juan Martín Prada de que, una vez las imágenes son apropiadas, archivadas y descontextualizadas, el creador infográfico ya no parte de un espacio vacío, sino que trabaja sobre un nicho que le proporcionan dichas imágenes, las cuales modifica añadiendo y combinando elementos (Martín Prada, 2010) ya que, además de cumplir todos los requisitos, no encontramos una imagen base sobre la que trabajar, añadiendo o restando fragmentos, sino que ambas fracciones ocupan el mismo rol protagonista en la imagen.



Figura 2.2.6. *Photogenetic Drafts*, 1991, Fotografía reconstruida impresa, 37x28 cm, Joachim Schmid.

⁸ Vídeo del proceso creativo de *Avatar*, la obra de Kensuke Koike: <https://youtu.be/U1KiC0AXhHg>

No obstante, no podemos olvidar que las obras compuestas por fragmentos provenientes de otras realidades nacieron en 1911 a manos del cubista **Georges Braque** (Amon, 1977) bajo el nombre de **collage** y que, dicha técnica se sigue empleando hoy en día de la mano de artistas como **Wangechi Mutu** o **Lorna Simpson**⁹. Sin embargo, los ejemplos expuestos en este apartado van más allá del simple acto mecánico de pegar fragmentos sobre una superficie, pues implican todo un trasfondo heredado de los sistemas digitales, en el contexto del arte post-internet. Además, las funciones digitales de programas de edición de imagen permiten transformar los fragmentos en el proceso, integrándolos o transformándolos en el transcurso de incorporación en su imagen-destino. Así, la imagen resultante “será un tejido de imágenes y formas preexistentes y posteriormente manipuladas, siendo la tarea creativa cada vez más una de selección de imágenes y de operaciones posibles sobre estas imágenes” (Martín Prada, 2011: 186). En este sentido, encontramos la obra de **Annegret Soltau**, cuyas obras remiten a las imágenes *auto-injertadas* con gestos analógicos como el cosido y el recorte de imágenes impresas, pero muestran características heredadas de los sistemas digitales. Para su serie *Mutter-Glück (Maternidad)*, Soltau empleó fotografías de sí misma con sus hijos, las cuales fragmentó parcialmente para reconstruirlas alterando el orden y la posición de dichos pedazos. Sin embargo, encontramos referencias a lo digital en cuanto comprobamos que algunos fragmentos han sido redigitalizados y ampliados para pasar a incorporarlos en la composición inicial, tratándose de un *auto-injerto* pasado por los medios digitales.

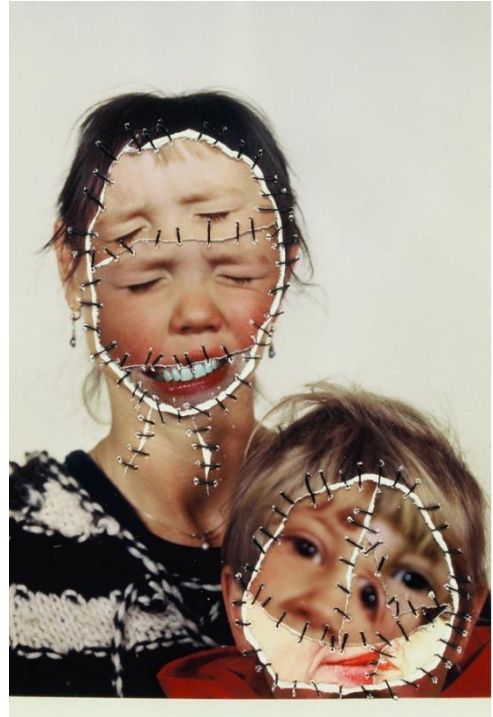


Figura 2.2.7. *mit Tochter und Sohn*, de la serie *Mutter-Glück (Motherhood)*, 1977-1986. Annegret Soltau. Fotografía cosida, Annegret Soltau.

⁹ Lorna Simpson publicó en 2018 su libro titulado *Lorna Simpson Collages*.

2.2.5. EL ARTISTA Y EL PÚBLICO. PARTICIPACIÓN, AUTORÍA COMPARTIDA Y EL MUSEO DE INTERNET.

Una vez llegados a este punto, y de acuerdo con **Martín Prada**, podemos describir al artista post-Internet como un nómada, recolector de signos en la red, siempre tratando de metabolizar de forma distinta los diversos elementos que integran el imaginario visual de nuestra era (Martín Prada, 2018). Este pensamiento se corresponde con el concepto de **semionauta** expuesto por **Nicolas Bourriaud**, por el cual se entiende que el artista contemporáneo navega entre signos, demostrando conexiones entre diversos puntos del espacio cultural, y creando obras híbridas que combinan realidades heterogéneas. Si tenemos en cuenta las obras expuestas en los apartados anteriores, se trata de creaciones caracterizadas por un método creativo heredero de la condición digital de la era presente, y representadas por la necesidad de un público despierto e involucrado que entienda el significado y el sentido de las piezas. Esta última afirmación, se corresponde con la idea duchampiana de que “los observadores hacen los cuadros” (**Duchamp**, en Bourriaud, 2009: 188), y que apunta a un primer estadio de colaboración en el arte contemporáneo, en tanto que señala la relación de entendimiento que existe necesariamente entre autor y espectador en el intercambio del significado de la obra. Desde esta óptica, podríamos comprender que el arte de la época actual necesita de la participación del público para ser comprendido, pero lo cierto es que también necesita al espectador para existir. Respecto a esto, y según afirma Bourriaud, el arte actual se enmarca dentro de una nueva concepción espacio-tiempo, en la que los soportes tradicionales han cedido posición a trayectos y experiencias de significado, fruto de una construcción artística en constante movimiento y cambio. Esta situación ha sentado las bases para encaminar la creación hacia el trabajo grupal relacional, fruto de intercambios polifónicos y prácticas intersubjetivas, fomentando la “comparación de la creación artística con un deporte colectivo, lejos de la mitología clásica del esfuerzo solitario” (Bourriaud, 2009: 188). Del mismo modo, Paul O’Neill afirma que la participación en la época actual remite a la capacidad del arte de interactuar con su público como **colaboradores** o **coproductores** y que, en el proceso, es entendida también como un producto final en sí mismo, que proporciona al arte su dimensión duradera y pública. En palabras de **Liam Gillick**: “mi trabajo es como la luz en la nevera, solo funciona cuando hay personas que abren la puerta de la nevera. Sin gente, no es arte” (Gillick en O’Neill, 2010). A su vez, este concepto se iguala a la idea de transformar a los espectadores estáticos en participantes activos, pues considera que estos últimos se convierten en actores, cuyas acciones forman parte de un proceso acumulativo de compromiso, en el cual se crea un potencial imaginativo a la vez que tangible (O’Neill, 2010). Así, de acuerdo con Martín Prada, el artista invita al espectador a tener control [o ilusión del mismo] sobre los acontecimientos que la obra incorpora, a que se convierta en *demiurgo*¹⁰ de lo que sucede (Martín Prada, 2018: 149). A su vez, el sociólogo **Scott Lash** sostiene que “al crear activamente un significado a través del diálogo y la comunicación intersubjetiva, podemos encontrar una salida al sistema productivista que nos

¹⁰ **Demiurgo**: en la filosofía gnóstica, es la entidad que, sin ser necesariamente creadora, es impulsora del universo.

convierte en receptores pasivos en lugar de productores de significado activos". (Lash 1996, en O'Neill, 2010). De esta forma, las obras resultantes se presentan como resultados de interacciones e intervenciones de respuesta social impulsadas por los participantes (Bourriaud, 2002)., fomentando la **co-producción** y la **autoría compartida** en el arte post-Internet. En este sentido, Martín Prada afirma que "la imagen interactiva sería siempre una imagen-respuesta, una imagen reactiva, que permite ejecutar, por parte del usuario-espectador, algunas de sus posibilidades previstas, de sus potencias" (Martín Prada, 2018: 149).

Como bien se viene afirmando a lo largo de este apartado, las prácticas artísticas contemporáneas se están acercando cada vez más a modelos colaborativos, participativos e interactivos, en los que pesa el papel del artista como coproductor junto a un público que cobra cada vez más protagonismo. Este tipo de prácticas cuentan con la aceptación de la pérdida de control sobre el resultado final de la obra, pues no se encuentra en manos del artista, a la vez que se entiende que, en ciertos casos, la duración de la muestra puede ser incierta. Si extrapolamos estas ideas al ámbito de la creación artística en torno a la imagen, podemos aventurar con certeza que, cualquier acto creativo que parta de la apropiación fotográfica, pertenece necesariamente al contexto del arte participativo. Esta idea nace a partir del concepto de apropiación entendido como intercambio, y, a su vez, de este intercambio comprendido como interacción entre el dueño inicial de la imagen, y sus futuros dueños potenciales¹¹. Esta relación entre los poseedores de una misma imagen implica irremediabilmente la existencia de una correspondencia intrínseca entre las imágenes, pues cada modificación sobre una de ellas, supone una ampliación de la obra original, lo que la convierte en paradigma de obra guiada y creada por un público ajeno al autor inicial. Asimismo, se puede llegar a concluir que, en la era digital, es especialmente necesario que, para que una obra-imagen se convierta en participativa, ésta sea compartida en el espacio red, de manera que sea accesible a un amplio público que permita el intercambio creador que venimos describiendo. Esta particularidad está, además, íntimamente relacionada con la idea de la **estética del acceso**, expuesta por Joan Fontcuberta en relación a la era post-fotográfica, por la cual se considera que, debido a la compartición fácil de imágenes en red, la autoría individual tradicional queda desdibujada, para dejar paso a una nueva forma de crear colaborativamente a partir de imágenes alojadas en Internet (Fontcuberta, 2018). Esta estética del acceso, a su vez, se corresponde con la creación de un vasto archivo de imágenes en línea, lo cual se podría denominar como el **museo de Internet**, en cuanto a la posibilidad de concebir la red como un espacio virtual en el que se almacenan obras que consultar, a la vez que aloja material disponible para utilizar en la creación artística. Asimismo, nos encontramos con una **socialización del comisariado**, ya que se otorga al público un papel

¹¹ Se entiende que, en caso del ámbito digital, no existe una imagen original, por lo que todas son copias. Según Juan Martín Prada:

No hay imagen original en el ámbito digital. Tampoco podemos hablar ya de la existencia de infinitas copias, como cuando la fotografía empezó a ser reproducida en los medios de comunicación impresos, sino que habría más bien que hablar de infinitas apariciones o interpretaciones visibles de los datos que la conforman. Todo consiste no tanto en ver sino en visualizar, en hacer visible una imagen en una pantalla. (Martín Prada, 2018: 97)

determinante en la materialización final de la obra, así como el rol de situar las nuevas variantes en cualquier lugar del espacio-web.

A partir de esto, podemos extraer una idea principal: si en algún momento ha existido la autoría original, ésta queda diluida en cuanto se comparte el contenido en la red (Sekula, 2011), pues pone las imágenes al alcance de cualquier usuario que decida participar en su modificación. Asimismo, se entiende que, el acto de apropiación de una imagen existente en línea supone la apertura de un nuevo ciclo en relación a dicha imagen y respecto a su modificación en un contexto de creación e ideación artística. De este modo, también se entiende que los ciclos de las imágenes son infinitos, pues dependen del grado de participación del público que acceda a las mismas, a la vez que la compleción de un ciclo significará el comienzo de infinitos ciclos potenciales, siempre y cuando el público pueda acceder libremente a la nueva imagen creada. Así, entendemos que una imagen puede haber permanecido *durmiente* en la red durante años y, en un momento dado, ser reactivada por diversos usuarios desde puntos remotos del planeta, comenzando cada uno de ellos un nuevo ciclo en torno a dicha imagen y su modificación para aportarle un nuevo significado. Así, cada usuario que adquiere la imagen, la hace pasar por una serie de transformaciones o pasos dentro su propio método de ideación y producción artística, dando lugar a nuevas creaciones de diversa índole que, sin embargo, parten todas de una misma imagen madre. A su vez, estas imágenes resultantes pueden convertirse en el inicio de nuevos ciclos de transformación, siempre que hayan sido compartidas y se encuentren accesibles para ser modificadas por otros usuarios. Asimismo, y respecto al ciclo de las imágenes, descubrimos que su duración es indefinida, pues depende en su totalidad del deseo y las tendencias de los usuarios a la hora de apropiarse de imágenes durmientes que se encuentran dispersas por la red. Es así como entendemos que funciona el ***ciclo de las imágenes***, como un entramado de ciclos entrelazados y eternamente relacionados que surgen a partir de la colaboración entre usuarios que comparten autoría y colaboran en la creación de un espacio-red de utilización y re-utilización de imágenes durmientes.

ARTISTAS
ANALIZADOS
EN ESTA
INVESTIGACIÓN

JOACHIM SCHMID

PHOTOGENETIC DRAFTS



Impresión digital sobre papel
1991
37x28 cm

THOMAS SAUVIN

BEIJING SILVERMINE



Fotografía apropiada a partir de negativos digitalizados
Fecha desconocida (entre 1985 y 2050)
Tamaño desconocido

KENSUKE KOIKE

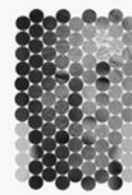
BABY FACE



Fotografía vintage remezclada
2013
8,8x13,9 cm

+ KOIKE SAUVIN

NO MORE, NO LESS



Altered gelatin silver print ©
Dimensiones desconocidas
2018

CONCLUSIONES

A modo de cierre de la investigación teórico-plástica que sustenta este Trabajo Fin de Máster, podemos asegurar que se ha logrado la compleción de todos los objetivos planteados en un principio, habiéndose empleado para ello un análisis exhaustivo de referentes teóricos y artísticos, dando lugar a un texto de carácter ensayístico y auto conclusivo, en el cual se arrojan teorías respecto al tránsito de las imágenes.

En primer lugar, ha sido necesario establecer un contexto histórico en el cual se enmarcan tanto las aportaciones artísticas de la Primera Parte de este trabajo, como de las hipótesis formuladas en la Segunda Parte. De este modo, hemos podido comprender de qué manera la expansión de Internet condicionó las manifestaciones artísticas posteriores, surgiendo nuevas corrientes como el **net-art**, o arte basado en la red. Sin embargo, la línea de investigación seguida a lo largo de este escrito, se centra en la creación artística enmarcada dentro del arte **post-Internet**, o lo que es lo mismo, el arte creado teniendo consciencia de los recursos disponibles en línea y las funciones digitales, si bien las manifestaciones resultantes pueden ser digitales o analógicas.

A su vez, se han analizado una serie de prácticas artísticas comunes a numerosos creadores enmarcados dentro del ámbito post-Internet, pudiendo establecerse conclusiones al respecto y dibujar un camino procesual común. De este modo, se ha determinado un recorrido en torno al método creativo y al tránsito de la imagen, tomando como punto de partida la búsqueda en la red entendida como deambulación. Esta deambulación se corresponde con la idea de **flâneur** expuesta inicialmente por Baudelaire, la cual se complementa con el **advenimiento**, o sentimiento de fascinación por una imagen en concreto que propicia el deseo de **apropiación**. Podríamos considerar que la apropiación no solo surge de una **serendipia** [hallazgo afortunado], sino que también viene motivada por la **cultura del consumo** de la que habla Baudrillard, que empujan al artista a acumular imágenes de forma masiva para llegar a crear un vasto **archivo** que, teóricos como Fontcuberta consideran *basura recuperada*. Sin embargo, frente a esta idea de la acumulación de fotografías olvidadas, se presenta la idea de las **imágenes durmientes**, entendidas como aquellas que se encuentran a la espera de ser reactivadas de nuevo, o despertadas de su letargo.

A su vez, podemos observar que existen dos formas en las que el artista se aproxima a las **imágenes durmientes**. Por un lado, encontramos a creadores que únicamente se apropian de estas fotografías y, sin más, las agrupan en una mezcla irregular libre de conciencia estética, en una práctica denominada **foto lumpen**. Mientras, por el otro lado, hallamos la denominada **photo trouvée**, que implica la aportación de una conciencia nueva sobre su función anterior. Así, y siguiendo la estela de esta segunda modalidad, descubrimos la necesidad de los artistas de eliminar el contexto de dicha imagen para conseguir transmitir significado a través de ella. Es de esta forma como hallamos prácticas descontextualizadoras tales como el borrado de partes de la imagen, o la fragmentación, que se unen a los métodos mediante los cuales los artistas añaden un nuevo significado. Es en este momento que surge el remix digital, práctica heredera de la idea de rizoma de Deleuze y Guattari, y que consiste en la remezcla o reordenación de fragmentos, en las denominadas **imágenes-injerto**, creadas

a partir de recortes descontextualizados provenientes de diversas realidades, para conformar un nuevo conjunto. Asimismo, también podemos describir los **auto-injertos**, cuya creación parte de la extracción de fragmentos de una imagen para reubicarlos, de nuevo, dentro de la misma.

Este tipo de procesos, tan ligados a la **analogización** de funciones heredadas de los medios digitales, empujan a relacionar al artista post-Internet con la idea de **semionauta**, expuesta por **Nicolas Bourriaud**, describiéndolo como un nómada recolector de signos, que emplea todos los recursos disponibles a su alcance para generar obra. De esta forma, la red supone un foco de información del que nutrirse, y en el cual compartir las propias imágenes, liberándolas a una vorágine de intercambio y compartición, y sentando las bases para encaminar la creación hacia el trabajo grupal relacional, fruto de intercambios polifónicos y prácticas intersubjetivas. Así, se presenta la capacidad del artista de interactuar con su público como **colaboradores** o **coproductores**, en lo que respecta a la apropiación fotográfica entendida como intercambio e **interacción** entre el dueño inicial de la imagen, y sus futuros dueños potenciales. Del mismo modo, se concluye que todas las imágenes compartidas conforman el llamado **museo de Internet**, permitiendo una perpetua comunicación y acceso a las imágenes.

De esta forma, podemos describir la existencia del **ciclo de las imágenes**, comprendido como el conjunto de transformaciones que sufre la imagen a lo largo de un proceso de ideación y producción artística, abarcando tanto el método empleado por cada artista para aportar significado a una imagen, como los procedimientos físicos empleados para ello. Sin embargo, es posible describir una **segunda tesis** en torno al **ciclo de las imágenes**, que responde a los procesos de intercambio que otorga la compartición de las imágenes en línea. Siguiendo esta teoría, nos encontramos ante la idea de que, el hecho de compartir una imagen en línea supone la apertura de infinitos ciclos de las imágenes, pues cualquier usuario puede acceder a ella, e iniciar un nuevo ciclo de producción e ideación artística a partir de la misma. Así, se desarrollarán conceptos relativos a la autoría compartida, la participación y la estética relacional dentro del ciclo de las imágenes, el cual se entenderá como un entramado de ciclos entrelazados y eternamente relacionados que surgen a partir de la colaboración entre usuarios que comparten autoría y colaboran en la creación de un espacio-red de utilización y re-utilización de *imágenes durmientes*.

De cara al futuro, podemos establecer una continuación respecto a esta línea de investigación, ampliando la teoría del **ciclo de las imágenes** en lo relativo a la corriente analogizadora de imágenes digitales como método de apropiación, recontextualización y firma del artista. Este concepto es parcialmente abordado por **Juan Martín Prada** en su artículo *La condición de la imagen digital*, considerando la fijación espacial y tangible de la imagen digital como una nueva *piel* que se puede experimentar con el ojo (Martín Prada, 2010). A su vez, y respecto a la creación artística, se continuará investigando en el ámbito del estudio de variaciones, compaginándolo con la experimentación y el empleo de nuevas técnicas como método de apropiación dentro del **ciclo de las imágenes**.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y DOCUMENTALES

LIBROS

BARTHES, Roland, 1980. *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.

BOURRIAUD, Nicolas, 2002. *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora

BOURRIAUD, Nicolas, 2009. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora

CHÉROUX, Clément, 2014. *La fotografía vernácula*. México D.F.: Serieve

DEBRAY, Régis, 1994. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós Comunicación.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix, 1997. *Rizoma: (introducción)*. Valencia: Pre-textos

FONTCUBERTA, Joan, 2016. *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Guttenberg

GUASCH, Anna María, 2011. *Arte y archivo: 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*. Tres Cantos (Madrid): Akal.

MARTÍN PRADA, Juan, 2012, 2015. *Prácticas asrtísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Tres Cantos (Madrid): Akal.

MARTÍN PRADA, Juan, 2018. *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Tres Cantos (Madrid): Akal.

NEGROPONTE, Nicholas, 1995. *Ser digital*. New York City: Alfred A. Knopf.

OLSON, Marisa, 2013. *Arte Postinternet*. [en línea]. ESAY + FrontGround: Proyecto COCOM. [consulta: 2 de junio de 2018]. Disponible en: https://www.academia.edu/26348233/Arte_Postinternet_book_Spanish

SIMONDON, Gilbert, 2013. *Imaginación e invención*. Buenos Aires: Cactus.

SONTAG, Susan, 2006. *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.

CAPÍTULOS DE LIBROS

BARTHES, Roland, 1987. "La muerte de un autor". En Roland BARTHES. *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 75-85.

BAUDELAIRE, Charles, 1863. "El arte mnemónico". En Charles BAUDELAIRE. *El pintor de la vida moderna*. Madrid: Langre, 366-367.

BAUDRILLARD, Jean, 2009. "Por una teoría del consumo". En Jean BAUDRILLARD. *Sociedad de consumo*. Madrid: Plaza & Janés.

CHÉROUX, Clément, 2009. "La serendipia fotográfica". En Clément CHÉROUX. *Breve historia del error fotográfico*. México D.F.: Serieve

MARTÍN PRADA, Juan, 2001. "La apropiación, la obra, el autor". En Juan MARTÍN PRADA. *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Fundamentos, Madrid.

ARTÍCULOS EN REVISTAS

ALCALÁ MELLADO, J.R., 2014 "La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación". *Icono 14* [en línea], no 12, pp. 113-140 [consulta: 24 de octubre de 2018]. Disponible en: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/679/485/>

MARTÍN PRADA, Juan, 2010 "La condición digital de la imagen". *Lúmen-ex Premios de Arte Digital* Universidad de Extremadura [en línea], no 1, pp. 42-53 [consulta: 27 de junio de 2018]. Disponible en: http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_i_la_condicion_digital_de_la_imagen_2010.pdf

WALLACE, Ian, 2014. "What is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement". *Artspace* [en línea] [consulta: 17 de junio de 2018] Disponible en: http://www.artspace.com/magazine/interviews_features/post_internet_art

ARTÍCULOS EN PERIÓDICOS

ÁVILA, Alejandro, 2017. "¿Plagio o arte? El nuevo cartel del Festival de Cine de Sevilla siembra la polémica". *Eldiario.es* [en línea]. 9 de septiembre de 2017, La caja negra, Cine. [consulta: 26 de junio de 2018]. Disponible en: https://www.eldiario.es/andalucia/lacajanegra/cine/Plagio-Festival-Cine-Sevilla-polemica_0_684881823.html

AMON, Santiago, 1977. Historia del "collage" en forma de "collage". *El País* [en línea] 31 de julio de 1977, Cultura. [consulta: 13 de octubre de 2018]. Disponible en: https://elpais.com/diario/1977/07/31/cultura/239148020_850215.html

REGUERA, Isidoro, "Aby Warburg, inventor del museo virtual". *El País* [en línea] 1 de mayo de 2010, Cultura. [consulta: 13 de octubre de 2018]. Disponible en: https://elpais.com/diario/2010/05/01/babelia/1272672757_850215.html

STALEY, Willy, 2013. *Poaching Memories from Google's Wandering Eye*. *The New York Times* [en línea]. 16 de diciembre de 2013 16:43, The 6th Floor [consulta: 18 de junio de 2018] Disponible en: <https://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/>

TEXTOS EN WEB

ĆOSIĆ Vuk, 2013. "Vuk Ćosić". *Influ Festiv* [en línea] [consulta: 10 de octubre de 2018]. Disponible en: <https://theinfluencers.org/vuk-cosic>

O'NEILL, Paul, 2010. "Three stages in the art of public participation. The relational, social and durational" *Eurozine* [en línea] [consulta: 10 de octubre de 2018]. Disponible en: <https://www.eurozine.com/three-stages-in-the-art-of-public-participation/?pdf>

MARTÍN PRADA, Juan, 2012. "Los social media como ámbito de referencia de las nuevas prácticas artísticas". *Juanmartinprada.net* Sitio Web de Juan Martín Prada [en línea] [consulta: 24 de octubre de 2018]. Disponible en: [http://www.juanmartinprada.net/textos/martin prada j los social media como ambito de referencia.pdf](http://www.juanmartinprada.net/textos/martin%20prada%20j%20los%20social%20media%20como%20ambito%20de%20referencia.pdf)

MUÑOZ DEL AMO, Áurea, 2018. "Exposición "TEST THE FACE" de Myriam Romero Sánchez. Bellas Artes US [en línea] [consulta: 24 de noviembre de 2018]. Disponible en: <https://bellasartes.us.es/exposiciones/espacio-larana/test-face>

PÁGINAS WEB

AMERICAN SUBURB X, Asx, 2017. "Kensuke Koike & Thomas Sauvin: No Cut Left to Chance". En: *ASX* [en línea]. Brad Feuerhelm [consulta: 10 de noviembre de 2018]. Disponible en: <https://www.americansuburbx.com/2017/12/thomas-sauvin-kensuke-koike-no-cut-left-chance.html>

ARTNET, 2018. "John Baldessari: Crowds with Shape of Reason Missing. Press Release". En: *Artnet* [en línea]. [consulta: 08/11/2018]. Disponible en: <http://www.artnet.com/galleries/meyerovich-gallery/john-baldessari-crowds-with-shape-of-reason/>

HENNER, Mishka, s.f. "Dutch Landscapes". [en línea] En: *Mishka Henner* [consulta: 28 de junio de 2018]. Disponible en: <https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes>

KENNY, Jacqui, s.f. "The agoraphobic traveler". [en línea] En: *The Agoraphobic Traveler* [consulta: 13 de junio de 2018]. Disponible en: <https://www.theagoraphobictraveller.com/>

KOIKE, Kensuke, 2018. "Single Image Processing". [en línea] En: *Kensuke Koike* [consulta: 14 de octubre de 2018]. Disponible en: <https://www.kensukekoike.com/project/single-image-processing/>

MACBA Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2018. "Francesc Torres. La Campana Hermética. Espacio para una antropología intransferible". [en línea] En: *MACBA* [consulta: 10 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://www.kensukekoike.com/project/single-image-processing/>

MACBA Museu d'Art Contemporani de Barcelona, s.f. "Hans Peter Feldmann". [en línea] En: *MACBA* [consulta: 10 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://www.macba.cat/es/hans-peter-feldmann>

MEC Ministerio de Cultura y Deporte, Gobierno de España, 2015. "Tropologías. Andrés Pachón". [en línea] En: *MEC, Ministerio de Cultura y Deporte, Gobierno de España* [consulta 20 de abril de 2018]. Disponible en: <https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas->

cultura/promociondelarte/exposiciones/exposiciones-temporales/tropologias-andres-pachon.html

ODELL, Jenny, s.f. "Mouths" [en línea]. En: *Jenny Odell* [consulta: 9 de noviembre de 2018]. Disponible en: <http://www.jennyodell.com/mouths.html>

SAATCHI, Art, 2018. "Saluti Dal Futuro 012 Collage by Naomi Vona" [en línea]. En: *Saatchi Art*. [consulta: 28 de octubre de 2018]. Disponible en: <https://www.saatchiart.com/art/Collage-Saluti-Dal-Futuro-012/425486/4460761/view>

SAUVIN, Thomas, s.f. "About". En: *Beijing Silvermine* [en línea]. [consulta: 14 de octubre de 2018]. Disponible en: <http://www.beijingsilvermine.com/about/>

ENTRADA DE BLOG

CONNOR, Michael, 2016. *Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War* [en línea]. *Rhizome*. 10 de noviembre de 2016 [consulta: 17 de junio de 2018]. Disponible en: <http://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/>

CONGRESOS

BAIXAULI, Raquel y Esther GONZÁLEZ GEA, 2017. "Fotógrafos anónimos. Una aproximación a la fotografía encontrada". En: *Congreso Internacional sobre Fotografía*: 5 y 6 de octubre de 2017. Valencia: Universidad Politècnica de València.

SEKULA, Allan, 2011. "The traffic in photographs". En: *Conferencia PEI Abierto*: 24 de enero de 2011 [en línea]. Barcelona: MACBA. [consulta: 15 de noviembre de 2018]. Disponible en: <https://www.macba.cat/es/audio-allan-sekula>

ENTREVISTAS

CAÑAS, María, 2017. *María Cañas: "Rescato imágenes para traerlas a un contexto diferente y resignificarlas"*, entrevistada por Festival de Cine de Sevilla [en línea]. 9 de septiembre de 2017. [Sevilla] [consulta: 17 de junio de 2018] Disponible en: <http://festivalcinesevilla.eu/es/entrevista-a-maria-canas>

KOIKE, Kensuke, s.f. *Nothing Added, Nothing Removed*, entrevistado por Cat Lachowskyj [en línea]. *Lens Culture*. [consulta: 27 de junio de 2018] Disponible en: <https://www.lensculture.com/articles/kensuke-koike-nothing-added-nothing-removed>

LONERGAN, Guthrie, 2008. Interview with Guthrie Lonergan, entrevistado por Thomas Beard [en línea]. *Rhizome*. [consulta: 1 de noviembre de 2018] Disponible en: <http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>

OLSON, Marisa, 2008. *Interview with Marisa Olson*, entrevistada por Regine [en línea]. 28 de marzo de 2008. [en línea]: We make money, not art. [consulta: 10 de junio de 2018] Disponible en: http://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/

SCHMID, Joachim, 2013. *ASX Interviews Joachim Schmid*, entrevistado por The ASX Team [en línea]. 2 de diciembre de 2013. [en línea]: American Suburb X. [consulta: 17 de junio de 2018] Disponible en: <https://www.americansuburbx.com/2013/12/asx-interview-interview-joachim-schmid-2013.html>

ÍNDICE DE NOMBRES

ALCALÁ MELLADO, José Ramón

BALDESSARI, John

BARTHES, Roland

BAICHAULI, Raquel

BAUDELAIRE, Charles

BAUDRILLARD, Jean

BOURRIAUD, Nicolas

BRAQUE, Georges

CAÑAS, María

CHÉROUX, Clément

DELEUZE, Gilles

DUCHAMP, Marcel

FELDMANN, Hans Peter

Fontcuberta, Joan

GILLICK, Liam

GODARD, Jean-Luc

GROYS, Boris

GUASCH, Anna María

GUATTARI, Félix

HENNER, Mishka

KENNY, Jacqui

KOIKE, Kensuke

LARIC, Oliver

LASH, Scott

LONERGAN, Guthrie

MAESTRE, Marisa

MARTÍN PRADA, Juan

MARZO, Jorge Luís

ODELL, Jenny
OLSON, Marisa
O'Neill, Paul
ORLAN
PACHÓN, Andrés
PROUST, Marcel
RAFMAN, Jon
RUFF, Thomas
SAUVIN, Thomas
SCHMID, Joachim
SEKULA, Allan
SIMÕES, Calebe
SIMONDON, Gilbert
SIMPSON, Lorna
SOLTAU, Annegret
SONTAG, Susan
TORRES, Francesc
UMBRICO, Penelope
VACCARI, Franco
VALÉRY, Paul
WARBURG, Aby
WOLF, Michael
YOUNG PARK, Keon
ZOIDO, Lola

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1.1.1. Fotografía de la participación de una espectadora, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018.

Figura 1.1.1.2. Vistas de la sala, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.3. Vista detalle de la invitación a participar y las instrucciones, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.4. Vista detalle de las piezas individuales, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.5. Fotografía de la participación durante la inauguración, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.6. Fotografía de la participación durante la inauguración, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.7. Fotografía de la participación durante la inauguración, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.8. Fotografía de la participación durante la inauguración, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.9. Ejemplos de la participación registrados durante la inauguración, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018.

Figura 1.1.1.10. Proyección de las participaciones recogidas en la inauguración, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018.

Figura 1.1.1.11. Compartiendo las participaciones en Instagram, TEST THE FACE, Instalación participativa, Myriam Romero Sánchez, 2018. Fotografía de Raquel Serrano Tafalla.

Figura 1.1.1.12. Captura de pantalla de Instagram sobre el hashtag #TestTheFace, TEST THE FACE, Instalación participativa, 2018.

Figura 1.1.2.1. *Retrato Imaginario*, Impresión digital, 50x50cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.2.2. Detalle de la obra *Retrato Imaginario*, Impresión digital, 50x50cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.3.1. Selección de fotogramas de la creación videográfica *Sin Título*, HD Vídeo Loop, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.3.2. Captura de pantalla de *Sin Título*, en Instagram, HD Vídeo Loop, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.4.1. *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x52cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.4.2. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x23cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.4.3. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x23cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 1.1.4.4. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Serigrafía y Collage sobre papel recuperado, 18x23cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 2.2.1. Infografía sobre el ciclo de las imágenes, Myriam Romero Sánchez

Figura 2.2.1.1. *Título desconocido*, s.f. Lola Zoido. Animación 3D a partir de imagen de stock. Disponible en: <https://www.instagram.com/p/BpptG5BhQgw/>

Figura 2.2.1.2. *Holding hands, Mongolia*. Jacqui Kenny, s.f. Impresión digital de archivo, firmada y numerada de una edición de 500 ejemplares. 7x7 pulgadas incluyendo el marco blanco (imagen 5.1 pulgadas aproximadamente). Disponible en: <https://www.theagoraphobictraveller.com/product/adult-and-child-by-fence-mongolia>

Figura 2.2.1.3. *Synchronised camels, United Arab Emirates*. Jacqui Kenny, s.f. Impresión digital de archivo, firmada y numerada de una edición de 500 ejemplares. 7x7 pulgadas incluyendo el marco blanco (imagen 5.1 pulgadas aproximadamente). Disponible en: <https://www.theagoraphobictraveller.com/product/synchronised-camels-the-united-arab-emirates>

Figura 2.2.1.4. *51*, de la serie *Street View: A series of unfortunate events*. Michael Wolf, s.f. Fotografía a la pantalla del ordenador. Disponible en: <http://photomichaelwolf.com/#street-view-portraits/4>

Figura 2.2.2.1. *Atlas Mnemosyne*, Panel Nº 39, Aby Warburg, 1924-1929, Fotografías y dibujos sobre panel. Disponible en: https://elpais.com/diario/2011/02/13/tendencias/1297551601_740215.html

Figura 2.2.2.2. *Sin Título*, de la serie *Nine Eyes of Google Street View*, 2009. Captura de pantalla de Google Street View. Disponible en: <http://9-eyes.com/>

Figura 2.2.2.3. *Sunset Portraits*, 2011. Imágenes de puestas de sol apropiadas de la red social Flickr, Impresión cromogénica. 4x6 pulgadas cada imagen, Instalación en la Galería PACE de Nueva York. Penelope Umbrico. Disponible en: <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/sunset-portraits/>

Figura 2.2.2.4. *La campana hermética*, 2018, Exposición configurada en torno al archivo de la memoria. MACBA Barcelona. Francesc Torres. Disponible en: <http://www.descubrirelarte.es/2018/05/08/macba-puertas-abiertas-los-sabados-por-la->

[tarde.html/francesc-torres-la-campana-hermetica-espacio-para-una-antropologia-intransferible2](#)

Figura 2.2.2.5. *Tropologías V*, 2014, Infografía digital creada a partir de archivo arqueológico. La New Gallery Madrid. Andrés Pachón. Disponible en: <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/moviles-inmutables-de-andres-pachon-en-la-new-gallery/>

Figura 2.2.2.6. *Bilder von der Strasse*, 1982-2012, Fotografía encontrada en la calle montada sobre cartón, 29.5 x 21.5 cm, The Photographer's London, Joachim Schmid. Disponible en: <http://www.lumpenfotografie.de/2006/01/01/bilder-von-der-strasse-1982-2012/>

Figura 2.2.2.7. *Dutch Landscapes*, 2011, Archival pigment prints, 80x90 cm, Mishka Henner. Disponible en: <https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes>

Figura 2.2.3.1. Crowds with the shape of reason missing: Example 4, Mixografía® sobre papel hecho a mano, 76 x 112 cm. Edición de 60 ejemplares, John Baldessari. Disponible en: http://lacajanegra.com/obra/crowds-with-shape-of-reason-missing-example-4_4891/

Figura 2.2.3.2. *Unknown Couple*, de la serie *Discarded Chimera*, s.f. Intervención pictórica y dibujística sobre fotografía vernácula, Johnny Thornton. Disponible en: <https://johnnythornton.com/Discarded-Chimera>

Figura 2.2.3.3. *Saluti dal futuro: 012*, de la serie *Saluti dal futuro*, s.f. Collage, 3,5x 5,6 pulgadas. Naomi Vona. Disponible en: <https://www.saatchiart.com/art/Collage-Saluti-Dal-Futuro-012/425486/4460761/view>

Figura 2.2.3.4. *63 Trump Mouths*, 2016, Infografía digital, Jenny Odell. Disponible en: <http://www.jennyodell.com/mouths.html>

Figura 2.2.3.5. *Breath in between*, Fotografía rasgada y pegada sobre papel, 2016, 30x40 pulgadas, Keon Young Park. Disponible en: <http://www.keunyoung-park.com/humannature/2017/12/6/ihpakez6ny497popq07m477lu8b1z2>

Figura 2.2.4.1. Capturas de pantalla de la obra *Jürgen Werner*, Fotografía apropiada recontextualizada, 2016, Red Social Instagram, Calebe Simões. Disponible en: https://www.instagram.com/hr_werner/

Figura 2.2.4.2. *African Self Hybridization*, Máscara de mujer nigeriana con rostro de mujer euro-parisina, 2000, 49x61 pulgadas, Fotografía a color, Orlan. Disponible en: <http://www.orlan.eu/works/photo-2/nggallery/page/2>

Figura 2.2.4. *Complicity*, de la serie *Single Image Processing*, 2012, Fotografía vintage intercambiada, 13,5 X 8,5 cm, Kensuke Koike. Disponible en: <http://aplusa.it/artists/kensuke-koike/>

Figura 2.2.5. *Avatar*, de la serie *Today's Curiosity*, 2018, Fotografía vintage intercambiada, Kensuke Koike.

Disponible en: <https://www.facebook.com/kensukekoike/photos/p.2117203574988737/2117203574988737/?type=1&theater>

Figura 2.2.6. *Photogenetic Drafts*, 1991, Fotografía reconstruida impresa, 37x28 cm, Joachim Schmid. Disponible en: <http://www.lumpenfotografie.de/2006/01/01/photogenetic-drafts-1991/>

Figura 2.2.7. *mit Tochter und Sohn*, de la serie Mutter-Glück (Motherhood), 1977-1986. Annegret Soltau. Fotografía cosida, Annegret Soltau. Disponible en: <http://www.annegret-soltau.de/en/galleries/motherhood-1977-86/artworks/316>

Figura 3.1.1. *Variaciones sobre un rostro II*, Serigrafía sobre papel de prueba, 27x22cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 3.1.2.1. Detalle de la obra *Permuta Finita*, Pieza Interactiva, Tránsfer sobre madera + Fotograbado sobre papel japonés 9 gramos + Impresión Digital, Varias Medidas, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 3.1.2.2 *Permuta Finita*, Pieza Interactiva, Tránsfer sobre madera + Fotograbado sobre papel japonés 9 gramos + Impresión Digital, Varias Medidas, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 3.1.2.3. Detalle de la obra *Permuta Finita*, Pieza Interactiva, Tránsfer sobre madera + Fotograbado sobre papel japonés 9 gramos + Impresión Digital, Varias Medidas, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 3.1.3. *Donantes y Receptores*, Libro de artista, Collage sobre papel, 15x10 cm, 2017-2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 3.1.4. Detalle de la obra *Worship*, Serie de postales descontextualizadas, 14 piezas, Impresión digital sobre papel Fabriano, 15x10 cm, 2018, Myriam Romero Sánchez.

Figura 3.2.1. Cartel de *TEST THE FACE*, Instalación Participativa, Espacio Laraña, 2018. Disponible en: <https://bellasartes.us.es/exposiciones/espacio-larana/test-face>

Figura 3.2.2.1. Cartel de *INTERBIFEP*, Bienal Internacional del Retrato de Tuzla, Bosnia Herzegovina, 2018. Disponible en: <https://centarzakulturutuzla.ba/centar/medunarodna-galerija-portreta/interbifep/>

Figura 3.2.2.2. Fotografías de la sala de INTERBIFEP, Bienal Internacional del Retrato de Tuzla, Bosnia Herzegovina, 2018. Disponible en: <https://centarzakulturutuzla.ba/centar/medunarodna-galerija-portreta/interbifep/>

Figura 3.2.3.1. Captura de pantalla de Instagram de Espacio Laraña, Exposición Lo Incorrecto, 2018. Disponible en: <https://www.instagram.com/p/BjKvSWslyyn/>

Figura 3.2.3.2. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Exposición Lo Incorrecto, Espacio Laraña, 2018, Myriam Romero Sánchez.

A N E X O S

3.3. APORTACIONES ARTÍSTICAS PARALELAS

3.3.1. APORTACIÓN 5

Variaciones sobre un rostro II

Estampación serigráfica sobre papel de prueba

Serie de dos piezas

27x22 cm (c/u)

2017



3.3.2. A P O R T A C I Ó N 6

Permuta Finita (de la serie *Variaciones sobre un rostro*)

Pieza interactiva

Tránsfer sobre madera + Fotograbado sobre papel japonés 9 gramos + Impresión Digital

Varias Medidas

Piezas de madera: 28x22 cm (base incluida)

Estampa sobre papel: 30x20 cm

Impresión Digital: 25x22 cm

2018



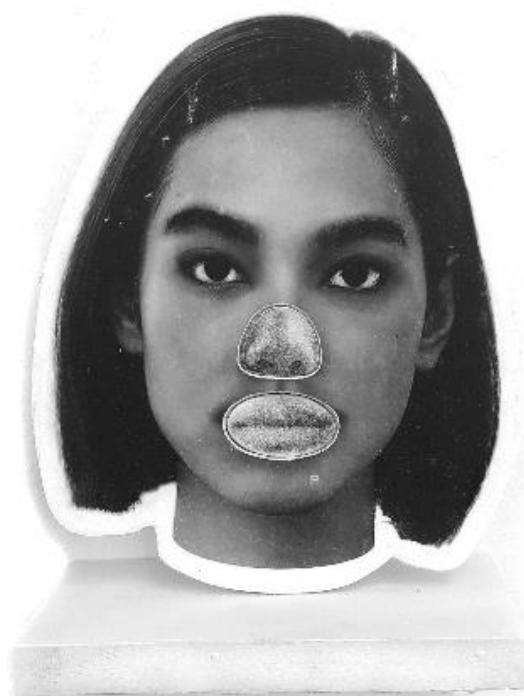
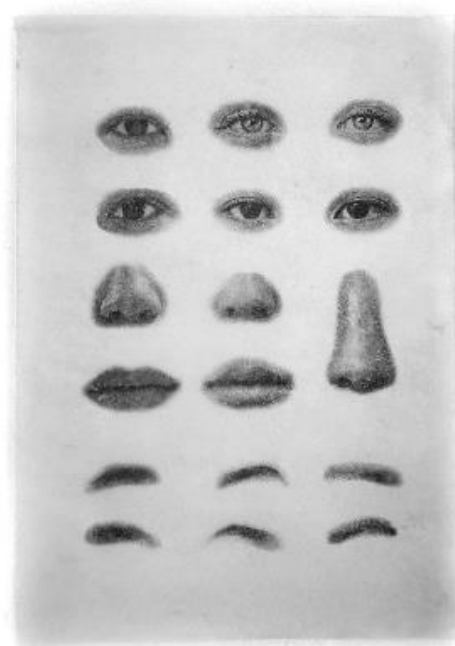


Figura 3.1.2.2 *Permuta Finita*, Pieza Interactiva, Tránsfer sobre madera + Fotograbado sobre papel japonés 9 gramos + Impresión Digital, Medidas variables, 2018.

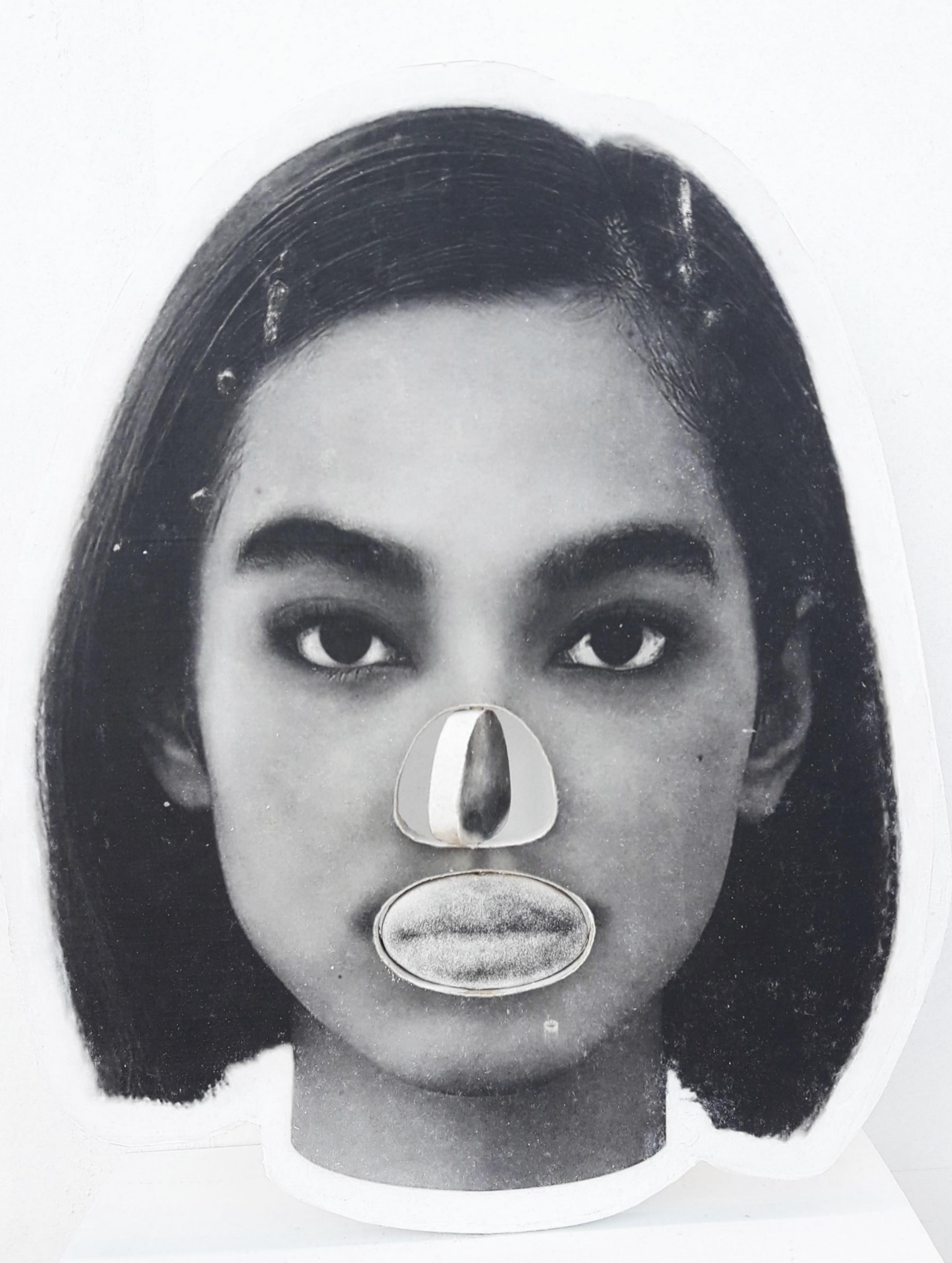


Figura 3.1.2.3. Detalle de la obra *Permuta Finita*, Pieza Interactiva, Tránsfer sobre madera + Fotgrabado sobre papel japonés 9 gramos + Impresión Digital, Varias Medidas, 2018.

3.3.3. APORTACIÓN 7

Donantes y Receptores

Libro de artista

94 páginas intervenidas

Collage sobre papel

15x10 cm

2017-2018

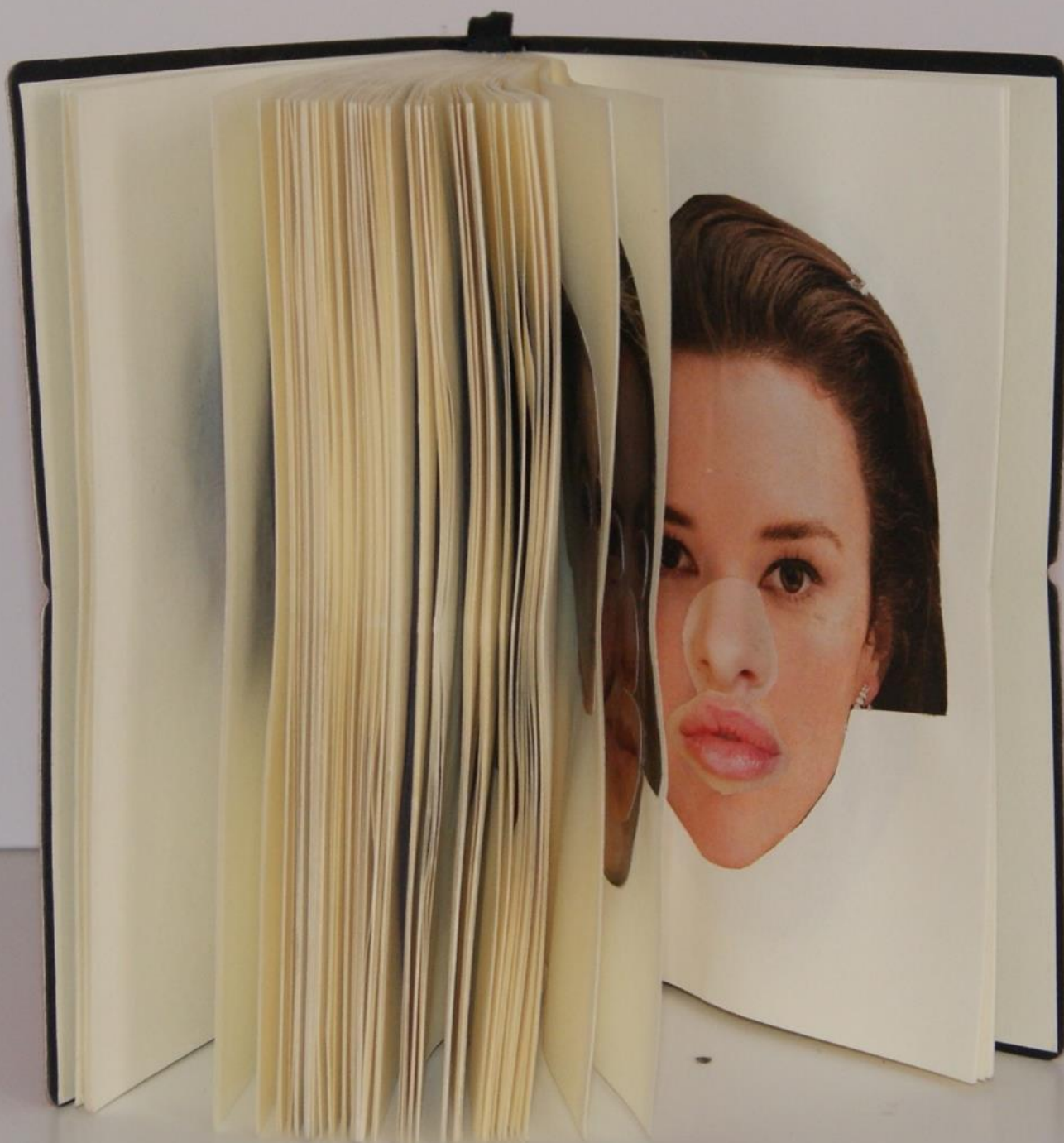


Figura 3.1.3. *Donantes y Receptores*, Libro de artista, Collage sobre papel, 15x10 cm, 2017-2018.

3.3.4. APORTACIÓN 8

Worship

Serie de postales descontextualizadas

14 piezas

Impresión digital sobre papel Fabriano

15x10 cm

2018



Figura 3.1.4. Detalle de la obra *Worship*, Serie de postales descontextualizadas, 14 piezas, Impresión digital sobre papel Fabriano, 15x10 cm, 2018

3.4. EXPOSICIONES RELACIONADAS

3.4.1. TEST THE FACE

Coordinada por Áurea Muñoz del Amo

Espacio Laraña

9 al 19 de Octubre de 2018

Facultad de Bellas Artes de Sevilla

Sitio web: <https://bellasartes.us.es/exposiciones/espacio-larana/test-face>



9 AL 19 DE
OCTUBRE 2018

TEST THE FACE

MYRIAM ROMERO SÁNCHEZ

COORDINADA POR ÁUREA MUÑOZ DEL AMO

LUGAR
ESPACIO LARAÑA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
CALLE LARAÑA, 3
41003 SEVILLA

HORARIO
LUNES A VIERNES
DE 11 A 14 H. Y
DE 17,30 A 21 H.

INAUGURACIÓN 9 DE OCTUBRE DE 2018 A LAS 20:00 H.



Figura 3.2.1. Cartel de *TEST THE FACE*, Instalación Participativa, Espacio Laraña, 2018.

CARTA DE PRESENTACIÓN POR LA COORDINADORA ÁUREA MUÑOZ DEL AMO

"Sí. Es un mandato. Coge unos labios, un ojo de aquí y otro de allá, una nariz y un par de cejas cualesquiera y monta la cara se te ocurra. Hazle una foto, usa el hashtag #TESTTHEFACE y súbela a la red.

La propuesta de Myriam Romero Sánchez nos habla de la condición de la imagen contemporánea. Concretamente, del tipo de imágenes que estamos acostumbrados a encontrar en la red, a ver en nuestro día a día. Imágenes mutables, polimórficas, recreables... pero también efímeras, redundantes y confusas y ¿por qué no? potencialmente plásticas a ojos de un artista. ¿Qué sucede con ellas? ¿Qué grado de verosimilitud hay en ellas? ¿Qué clase de realidad (re)presentan?

Son innumerables los rostros que asoman a nuestras pantallas diariamente; caras de gente que nunca hemos visto en directo y que nunca llegaremos a conocer. Sin embargo, a pesar de la cantidad y variedad de tipos fisionómicos que pueblan la red, es relativamente fácil hallar rasgos y facciones comunes entre muchos de esos (des)conocidos virtuales. Las piezas que encontraremos dispersas por la sala (ojos, narices, bocas, cejas) son la selección resultante de una dilatada búsqueda de estándares anatómicos a través Internet y aducen, precisamente, a la esa transversalidad visual de la que hablamos. No obstante, en su deambular por la web, Myriam sigue un sistema razonado, rastreando una clase de imagen muy determinada que descarga y clasifica de forma ordenada y metódica. Este proceso constituye una fase fundamental dentro de su metodología de creación y supone una decantación esforzada, pero necesaria en términos iconográficos.

Con todo, Myriam quiere que seamos partícipes de sus inquietudes involucrándonos en el desarrollo de la propia obra. No en vano, el montaje expositivo es más bien una instalación integral que se despliega por todo el Espacio Laraña y que precisa de la intervención de los visitantes para activarse y saltar al plano virtual a través de las redes sociales. Es un ciclo: la imagen virtual toma cuerpo, materializándose gráficamente, para ser manipulada y repensada y, una vez procesada, vuelve a la red en una forma nueva, ¿tal vez más real?"

Áurea Muñoz del Amo (Muñoz del Amo, 2018)

INVITACIÓN A LA PARTICIPACIÓN E INSTRUCCIONES

TEST THE FACE es una obra interactiva en la que el público, con su participación, es el absoluto protagonista. La sala se encuentra revestida con más de cien piezas imantadas, ideadas para interactuar con una pieza central montada sobre acero galvanizado. En esta exposición se propone al público interactuar con las piezas, combinándolas a su antojo para crear diferentes rostros, los cuales pueden fotografiar y compartir en redes sociales para dejar constancia de su participación, y poder compararlas entre usuarios.

INSTRUCCIONES DE PARTICIPACIÓN

1. No tengas miedo, esta es tu exposición; siéntete libre de participar todas las veces que quieras.
2. Observa detalladamente las piezas que recubren la sala y elige las que quieras utilizar.
3. Para separar las piezas de la pared, sujétalas de una esquina y deslízala ligeramente hacia abajo. El imán se despegará de la pared, y te permitirá adherirlo sobre el rostro.
4. Combina las piezas como más te guste. ¡Deja volar tu imaginación!
5. Fotografía tu creación, recuerda que, sin tu participación, esta obra no está completa.
6. Puedes compartir tu aportación en Instagram empleando el hashtag #TESTTHEFACE. De esta manera, tu participación quedará registrada, y podrá ser visitada en cualquier momento por otros usuarios, y tú mismo podrás consultar las aportaciones de otros participantes.
7. Una vez fotografiada la obra, no olvides devolver las piezas a su lugar original, dejando la exposición preparada para otros participantes.

Myriam Romero Sánchez

@myriamroms

3.4.2. XVII INTERBIFEP.
BIENAL INTERNACIONAL DEL RETRATO DE TUZLA
(BOSNIA HERZEGOVINA)

Bienal Internacional celebrada en la ciudad de Tuzla (Bosnia Herzegovina)

Fechas: 17 de Septiembre - 2 de Noviembre de 2018

Sitio web: <https://centarzakulturutuzla.ba/centar/medunarodna-galerija-portreta/interbifep/>

17

INTERBIFEP

Internacionalni bienalni festival portreta, Tuzla 2018, Bosna i Hercegovina

17. septembar - 02. novembar 2018. godine

163 autora - 293 rada - 43 zemlje

Centar za kulturu Tuzla
Svečano otvorenje
proglašenje nagrađenih autora
ponedjeljak, 17. septembar
u 20 sati

Međunarodna galerija portreta Tuzla

18. oktobar

Konferencija "Ilegalna
trgovina umjetninama"
Atelje "Ismet Mujezinović"

02. novembar

PRESS konferencija
zatvaranje 17. INTERBIFEP-a
Međunarodna galerija portreta Tuzla

Žiri 17. INTERBIFEP-a:

Ismar Mujezinović

Saša Bukvić

Miran Šabić





Figura 3.2.2.2. Fotografías de la sala de *INTERBIFEP*, Biental Internacional del Retrato de Tuzla, Bosnia Herzegovina, 2018.

3.4.3. LO [IN]CORRECTO

Exposición colectiva con motivo de las Jornadas What's art en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

Coordinada por la Delegación de Alumnos y la Facultad de Bellas Artes.

Espacio Laraña, Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

28 de Marzo al 25 de Abril de 2018.

Sitio web: <https://bellasartes.us.es/exposiciones/espacio-larana/convocatoria-whats-art-2018>



Figura 3.2.3.1. Captura de pantalla de Instagram de Espacio Laraña, Exposición *Lo Incorrecto*, 2018.



Figura 3.2.3.2. Detalle de la obra *Variaciones sobre un rostro I*, Exposición *Lo Incorrecto*, Espacio Laraña, 2018.



BBAA

FACULTAD DE BELLAS ARTES